N°2 - Le JdR comme vous ne l'avez jamais lu

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°2 35 F



EXCLUSIF

Les intégristes attaquent le JdR

TSR BAISSE LES BRAS
BACKSTAB CONTRE-ATTAQUE

Donj' : la genèse d'un mythe

PHOTOS : DES COLLECTORS POUR VOS YEUX ÉBAHIS

Trucs et astuces

DONNEZ DU CORPS À VOS PARTIES

Fou !

COMMENT BIEN VOUS LÂCHER

Saignant

40 NOUVEAUTÉS TESTÉES

CONCOURS Space Opera avec PHÉNOMÈNE J

Cadeau

8 FICHES À COLLECTIONNER

À gagner !

10 EXEMPLAIRES DE POLARIS

DOSSIER Épidémie

UN SUPPO ET AU LIT !

SCENARIOS

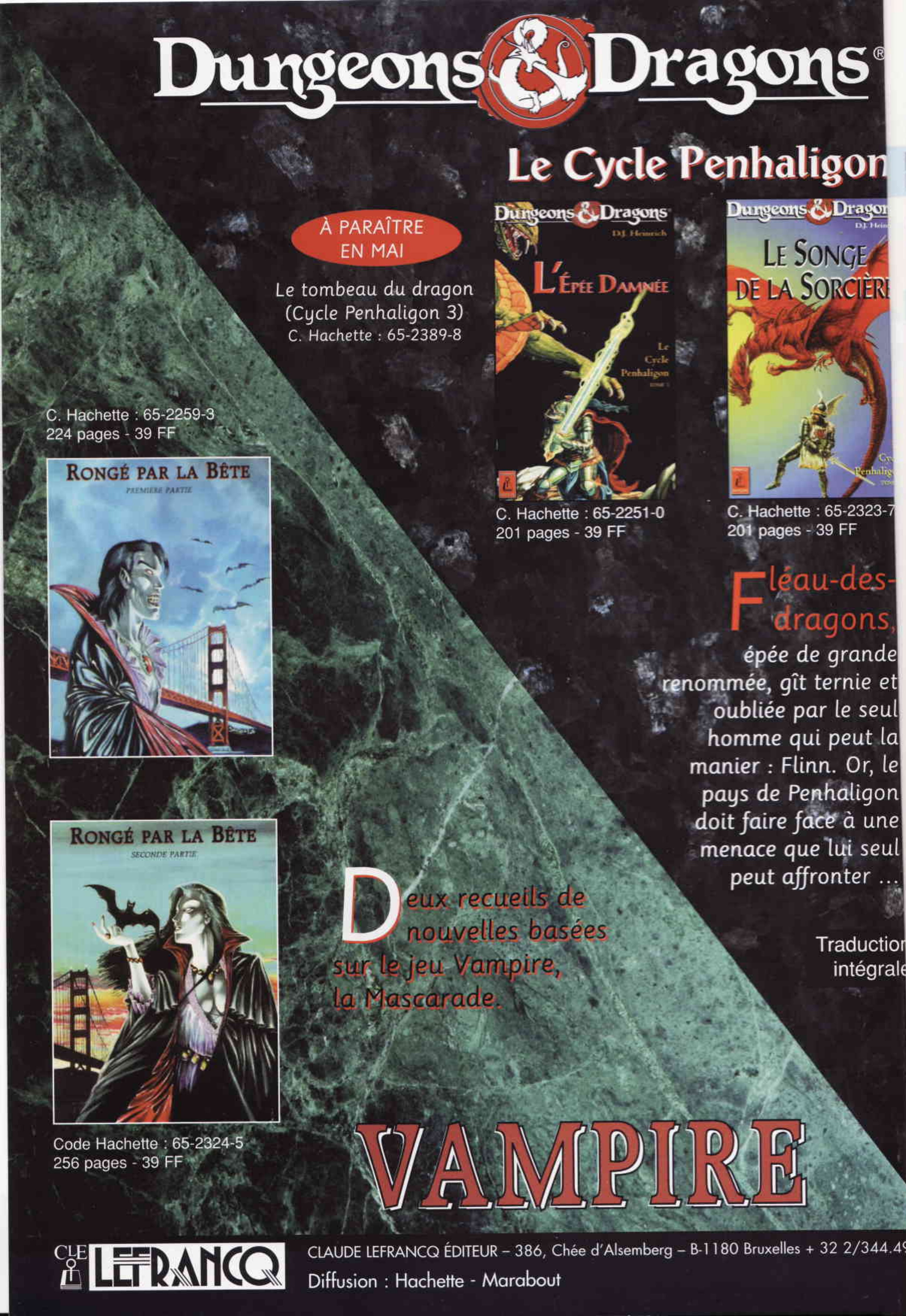
Vampire • Polaris • Earthdawn
Elric • Cthulhu
Cyberpunk/Shadowrun

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS Canada 11,5 $ CAN - Réunion/Antilles 35 Francs - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP

Janvier / février 97 - Bimestriel - 35 Francs
M 6485 - 2 - 35,00 F - RD

DANS CE NUMÉRO

Dossier X • Chivalry & Sorcery IIIe Ed • In Nomine VA • Magic : Visions • Age of Renaissance • Mythos : Dreamlands • Quests of the Round Table • Star Trek Collectible Dice Game • Ars Magica IVe Ed • Warhammer : L'Agonie du Jour • Mummy IIe Ed • La Grande Bibliothèque • *Et beaucoup d'autres...*



Dungeons & Dragons®
Le Cycle Penhaligon
À PARAÎTRE EN MAI
Le tombeau du dragon
(Cycle Penhaligon 3)
C. Hachette : 65-2389-8
Dungeons & Dragons
D.J. Heinrich
L'Épée Damnée
Le Cycle Penhaligon
C. Hachette : 65-2251-0
201 pages - 39 FF
Dungeons & Dragons
Le Songe de la Sorcière
C. Hachette : 65-2323-7
201 pages - 39 FF
Fléau-des-dragons, épée de grande renommée, gît ternie et oubliée par le seul homme qui peut la manier : Flinn. Or, le pays de Penhaligon doit faire face à une menace que lui seul peut affronter ...
Traduction intégrale
C. Hachette : 65-2259-3
224 pages - 39 FF
Rongé par la Bête
Première partie
Rongé par la Bête
Seconde partie
Code Hachette : 65-2324-5
256 pages - 39 FF
Deux recueils de nouvelles basées sur le jeu Vampire, la Mascarade.
VAMPIRE
CLE LEFRANCQ
CLAUDE LEFRANCQ ÉDITEUR – 386, Chée d'Alsemberg – B-1180 Bruxelles + 32 2/344.49
Diffusion : Hachette - Marabout

le magazine des jeux de rôles

backstab

Mars-avril 1997 • N°2

SOMMAIRE

NEWS & NOUVEAUTÉS

MAGAZINE

CRITIQUES

DOSSIER

SCÉNARIOS

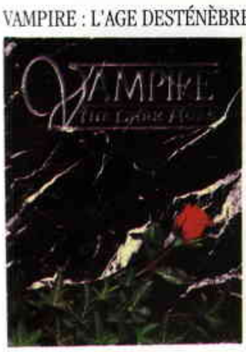
Spécial Épidémie !

MAIS ENCORE

Top 10 des ventes Décembre 96 / Janvier 97

Jeux de Rôles

1 • VAMPIRE : L'AGE DESTÉNÈBRES



2 • Star Wars : Guide de l'Héritier de l'Empire
3 • Rolemaster : Le Compagnon du Combattant
4 • Soirée Enquête : L'Ivresse des Profondeurs
5 • Shaan : Le Livre des Schèmes
6 • Nephilim : Arcane la Papesse
7 • Vampire AdT : Constantinople by Night
8 • Warhammer
9 • AD&D : Le Guide du Maître
10 • In Nomine Satanis / Magna Veritas

Romans

1 • NIGHTPROWLER : LA VOIE DU SANG



2 • Royaumes Oubliés : Les Masques de la Nuit
3 • Royaumes Oubliés : A l'Ombre des Forêts
4 •Cycle de Ji : Le Serment Orphelin
5 • Shaan : Eclipse
6 • Royaumes Oubliés : La Forteresse Déchue
7 • Nightprowler : Premiers Sangs
8 • Nephilim : Le Pacte de Pierre
9 • Nephilim : Le Diapason d'Orichalque
10 • Shadowrun : Le Loup Solitaire

Jeux de Cartes

1 • MAGIC : MIRAGE



2 • Star Wars : Hoth
3 • Magic : Alliances
4 • Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers
5 • X-Files
6 • Magic : 4ème édition
7 • Vampire TES : The Sabbat
8 • Guardians : Necropolis Park
9 • Star Wars : New Hope
10 • Middle-Earth : Dark Minions

Jeux de Plateau Wargames

1 • ÉLIXIR



2 • Méditerranée
3 • Il était une fois
4 • Les Colons de Katane
5 • Diplomatie
6 • Warzone
7 • Age of Renaissance
8 • Dune
9 • Le Secret du Nil
10 • Scandinavia

Le Top 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.



Halloween Concept

Visuel de couverture dessiné par **Joël Mouclier** pour le jeu Polaris, aimablement fourni par Halloween Concept.

Rédaction

backstab

36, rue de la Clef 59800 Lille

Fax : 03 20 55 55 92 / E-Mail : backstab@nordnet.fr

Rédacteur en chef : Ben

Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse

Traducteur en chef : Guillaume Delafosse

Traductions : Guillaume Delafosse, Stéphane Bura et Ben

Rédacteurs : Arnaud Bailly, Bouly, CROC, Jean-Marc Vanacker, Jeff, Hugo Duvivier, Rémy Van Liefde, Thibaud Béghin, Timbre Poste, Frédéric Coulibaly, Stéphane Bura, Ben, Sylvain Julien, Sébastien Thorel, Tristan Lathière.

Photographies : Charlus, © Arcane ou Gabriel Acoca

Illustrations : Greg Cervall, Ludovic Debeurme, Gassner, Denis GRRR, Joël Mouclier, etc. ou ©Arcane.

Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin.

Production

backstab

175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

Tél : 01 42 49 35 20 / Fax : 01 42 45 61 09

E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves

Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban

Maquette : Philippe Mouret, Christophe Rizzo, Halloween Concept / Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Edilog, Janjac / Impression : OCEP (Coutances), Roto France (Emerainville)

Publicité / Advertising

Jérôme Forneris

Tél : +33 01 42 49 35 23 / Fax : +33 01 42 45 61 09

Modules / Classified

Bruno Buil

Tél : +33 01 69 41 39 39 / Fax : +33 01 69 41 98 10

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes

Dépôt légal : à parution

ISSN : en cours

Commission paritaire : en cours

Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros **(voir page 49) :**
France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

édito

***Backstab** ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos. 2 : Compétence des voleurs dans AD&D.*

Mettons un frein à l'immobilisme !

A l'instar de n'importe quel magazine qui ne fête que son deuxième numéro, backstab n'a pas la prétention de répondre encore parfaitement à tout ce que vous attendez de lui. Y répondrons-nous jamais pleinement d'ailleurs ? Les rôlistes, c'est bien connu, sont de grands enfants, instables et passionnés. David B. de Coudekerque Branche, exige immédiatement un hors série entièrement dédié à la gloire de Kult alors que Marc N. de Champignac-sur-Vézère me voue aux gémonies si j'y consacre une seule ligne. Que faire ?
Pour l'instant, j'avoue que sur la cinquantaine de lettres et de maÿle qui encombrent mon bureau et agitent mes nuits, je ne parviens à discerner que trois ou quatre tendances claires. Vous n'aimez pas les fiches techniques. Vous vous apercevrez que nous en avons changé la maquette. Et si, malgré notre bonne volonté manifeste, vous n'adhérez toujours pas à notre total concept, c'est promis on arrête. Autre tendance, les scénarios. Moins de donj' et de tchoulou, plus de jeux moins connus et moins fournis en aventures prêtes à jouer. De qualité. Et pour 35 F seulement dans toutes les bonnes boutiques. C'est d'accord. Autre point, un désir ardent de collaborer au journal. Ça aussi c'est possible. Pour 35 F également. Envoyez simplement vos oeuvres à la rédaction qui jugera souverainement en son âme et conscience sans haine et sans crainte, je l'jure. Enfin, un dernier consensus se dégage bien évidemment sur la grande qualité générale de notre oeuvre ainsi que sur l'extrême finesse d'esprit et la profondeur confondante des analyses de nos rédacteurs. À tous, et plus particulièrement au jeune Guillaume D. de Paris, merci.
Pour finir, je dirais simplement ceci : les joueurs sont peu nombreux mais très intelligents. N'importe quel agent des Renseignements Généraux vous le diras. Or, une des supériorités manifestes de l'individu intelligent sur l'animateur de talk show moyen tient au fait que le premier tente d'élever le débat alors que le second pas du tout. Toutes les statistiques le démontrent. Donc, au lieu de regarder la télé, prenez votre plus belle plume et votre verve molle à deux mains et écrivez nous. Entre gens intelligents, on finira bien par se comprendre.

Ben

JOUER ET GAGNER DES JdR SPACE OPERA

avec Phénomène J

Phénomène.J

Parmi les bonnes réponses, 5 bulletins seront tirés au sort.

1. Quel est le jeu FGU dont Phénomène J prépare la complète réadaptation en français ?

2. Quel jeu de rôles FGU se déroule sur terre en 1930 ?

3. Que veut dire le J de Phénomène J ?

4. Comment s'appellent les hommes-chats dans Space-Opera ?

5. Que est le nom du jeu de rôles de FGU basé sur le médiéval fantastique ?

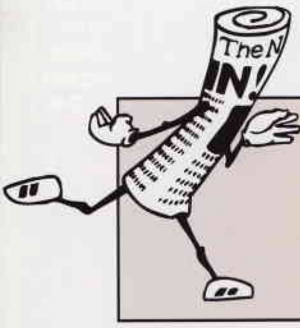
A GAGNER : 1er prix : 1 JDR Space Opera + 1 Star Atlas + 1 Spacecraft + 1 Ground Air Equipment
2e prix : 1 JDR Space Opera + 1 Star Atlas + 1 Spacecraft • **3e prix :** 1 JDR Space Opera + 1 Star Atlas
4e prix : 1 JDR Space Opera • **5e prix :** 1 JDR Space Opera

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Envoyez votre bulletin (découpé, photocopié ou recopié) à
Backstab Concours, 175 avenue Jean Jaurès 75019 Paris
avant le 15 avril 1997. ***Jeu gratuit sans obligation d'achat. Un seul bulletin par foyer.***



SCOOPS EN STOCK
TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

Alternity
AD&D dans l'espâââce



Surfant sur le revival de la science fiction, TSR annonce pour la fin du mois d'août la sortie d'Alternity, un jeu de rôles qui, d'emblée, appelle la comparaison avec AD&D. Sur la forme tout d'abord, dans la mesure où les règles de base se présenteront en deux volumes : le Rulesmaster Guide (guide du maître), contenant les règles permettant à chaque MJ de concevoir univers, planètes, vaisseaux interstellaires et autre bêbêtes griffues et le Player's Handbook (manuel du joueur), contenant le système de création de personnages, les listes d'équipement, les pouvoirs psis...
Sur le fond ensuite, puisque la volonté affichée des concepteurs est de proposer aux joueurs un corps de règles générique autorisant tous les styles de jeu dans tous types d'univers, de la science fiction la plus proche à la hard science du DCXXIIIe siècle après la chute de l'empire Zlörg. Mais la comparaison ne s'arrête pas là.









Deux suppléments sont en outre d'ores et déjà prévus, eux aussi dans la droite ligne de la politique éditoriale "AD&Déèsque". Star*Drive Campaign Setting, prévu pour novembre, est un monde complet et prêt à jouer décrivant la galaxie à l'aube du XXVIème siècle, dont l'éditeur lui-même nous dit qu'il n'est pas sans rappeler le souffle épique qui fit le succès des Royaumes Oubliés. Quant au deuxième supplément, vous avez deviné j'espère ? Allons... manuel du joueur, guide du maître, univers et ? et ? le bestiaire monstrueux bien sûr ! Et dans un monde de SF, les monstres sont forcément les aliens, d'où le Star*Drive Alien Compendium Volume 1 : Creatures of the Verge. Quelque part, ça fout la trouille... ★



Cobra Space Adventure RPG
En français dans le texte !

Cette fois c'est officiel, la société I.D.E., mieux connue pour ses activités dans le domaine de la vidéo japonaise, annonce la sortie prochaine d'un jeu de rôles basé sur le dessin animé Cobra, dont les accros du club Dorothée d'il y a dix ans se souviennent sans doute encore... Non ? Mais si voyons, un Jean-Paul Belmondo aux cheveux blonds vêtu d'un pyjama moulant rouge avec un allume-gaz / pisto-blaster amovible à la place du bras gauche. Voilà, vous y êtes. Or donc, l'univers Zéro, qui sert de cadre à la série et au jeu, est un monde de space opera assez classique, mêlant technologie, magie et pouvoirs psis, et suffisamment fourre-tout pour que n'importe quel amateur de SF y retrouve ses clichés favoris. Cet univers est par ailleurs affublé du charmant qualificatif de Romance Noire (sic) : Noire, à cause de la violence permanente et de l'omnipotence du crime organisé, et Romance parce que quand même la vie est belle et que les héros sont mûs par de nobles sentiments, tels que l'amitié, la fidélité ou l'amour. L'ambiance du jeu repose d'ailleurs entièrement sur ce concept, qui veut allier à part égale le lyrisme et les grands sentiments d'un côté et l'action pure de l'autre. Faites la guerre puis l'amour.
Cobra devrait sortir au printemps et se présentera sous la forme d'une boîte contenant tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer (dés, manuel du joueur, guide du maître) et même plus, puisque vous y trouverez également un CD de musique d'ambiance et un livret d'illustrations en couleurs contenant quelques dessins inédits. Présentation et critique complète du jeu dès sa sortie, voire même avant. ★



noir : The Film Noir RPG
Il n'y a plus d'espoir...

Prenez les films noirs américains d'après-guerre, ajoutez une once de polar à la Chandler et des illustrations façon Sin City, saupoudrez avec l'ambiance musicale idoine, genre Tom Waits ou Nick Cave, et vous obtenez l'univers de noir, le premier jeu de rôles d'Archon Gaming, une toute jeune maison d'édition américaine. Dans Big City où la corruption et la violence règnent en maîtres, quelque part entre les années 20 et le début des années 50, les joueurs incarnent des femmes fatales, des détectives privés, des flics plus ou moins ripoux, des gangsters et autres voyous de bas étages, toujours à la frange de la légalité. Annoncé à grands renforts de publicité dans la presse anglo-saxonne depuis plus de 6 mois maintenant, noir devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes, enfin sans doute mais c'est pas sûr, voire même peut être. Quoi qu'il en soit, on vous dit tout dès qu'on en sait plus. ★







The Ghoul from Ipanema

L'explosion du jeu de rôles au Brésil

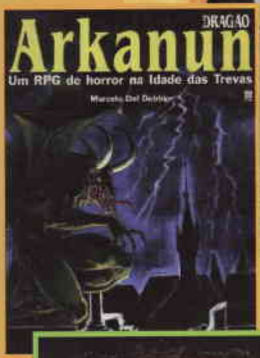
L'une des plus importantes conventions de jeu jamais organisée a eu lieu cet été, attirant plus de 10 000 joueurs enthousiastes. Pourtant, à moins que vous ne traîniez alors vos guêtres dans la région de Rio, il est assez peu probable que vous en ayez entendu parler...

Si comme moi vous imaginiez plus volontiers le Brésilien type vendant son corps sur les trottoirs du bois de Boulogne plutôt que des *Mox* sur celui de "l'Oeuf Cube", les lignes qui suivent vont bouleverser vos idées reçues. Au cours des six dernières années, la pratique des jeux de rôles au Brésil a connu une croissance sans précédent, au point que le marché brésilien est aujourd'hui un des plus porteurs au monde. L'édition 96 de la convention nationale de jeu fut ainsi jugée assez importante pour attirer des sponsors aussi imposants que Coca-Cola ou la première banque du Brésil.

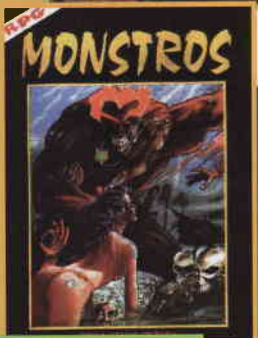
Tout commence en 1990 avec les traductions des premiers livres dont vous êtes le héros, rapidement suivis par les éditions brésiliennes de *GURPS* et de *D&D*. Plus récemment, *Shadowrun*, *Magic : TG* et *AD&D* ont été accueillis à bras ouverts par des joueurs brésiliens très avides de nouveautés. La relative jeunesse, ainsi que l'explosion fulgurante du hobby ont d'ailleurs donné naissance à quelques particularités locales : *GURPS* y est ainsi plus pratiqué qu'*AD&D*, cas unique au monde.

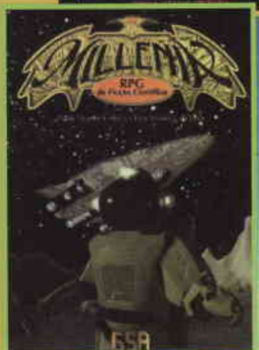
Mais les Brésiliens ne se contentent pas d'importer et de traduire, ils créent également leurs propres jeux. Le premier, *Tagmar*, un jeu de rôles médiéval-fantastique, a fait son apparition en 1991. Puis vinrent *O Desafio dos Bandeirantes* (Le Défi des Explorateurs), qui propose un savant mélange de fantastique et d'histoire sud-américaine, *Monstros*, JdR humoristique, *Arcanum*, un jeu de dark fantasy, et *Millenia*, qui s'adresse aux fans de SF et de space op'.

Le plus intéressant dans tout ça est le fait qu'au Brésil, le JdR n'ait jamais eu à subir les attaques dont il fait régulièrement les frais sous nos latitudes. Ces quelques éléments en tête, il sera sans doute intéressant de voir comment le marché brésilien se développe dans un proche avenir. ★











La cinquième

Très prochainement, WotC va sortir de sa boite magique la nouvelle édition de son jeu favori. Cette nouvelle version de *Magic : l'Assemblée* comprendra 467 cartes dont 200 seront illustrées de nouveaux dessins. Pour la première fois, une nouvelle illustration apparaîtra dans *Magic* avec un bord blanc. La cinquième édition sera composée d'un choix de cartes de toutes les extensions antérieures et en particulier de nombreuses cartes *Ère Glaciaire*. Sans vous révéler une liste exhaustive des modifications, on peut les regrouper en deux grandes catégories. D'une part, beaucoup de cartes inutiles et qui polluent depuis trop longtemps *Magic* seront enfin mises a l'écart. Citons par exemple *Voiles*, *Érosion*, *Marsh Gaz*... D'autre part, beaucoup de cartes mythiques vont disparaître. On murmure les noms de *Vampire*, *Serra*, *Balance*, *Mahamoti Djinn*, *Spectre Hypnotique*, *Control Magic* ou encore *Usine de Mishra*. Mais rassurez-vous, on nous promet que tous ces départs seront compensés par des arrivées valant largement autant. Ce qui semble fort compromis puisque *Binding Grasp*, *Fallen Angel*, *Zur's Weirding* ou *Alog* font partie des remplacants. Pour tout dire, la cinquième édition conserve encore une bonne partie de ses mystères. ★

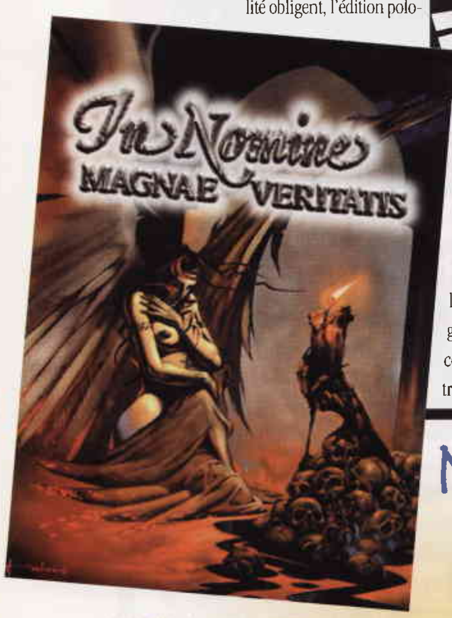


In Nomineska Satanski

Après la version allemande et la version américaine (voire les critiques) de notre best-seller national, voici venue la version polonaise ! Publiée par Black Ink, un jeune éditeur basé à Cracovie qui a acquis la licence d'*INS/MV*, le jeu s'appelle là-bas *In Nomine Magnae Veritatis* (au nom de la grande vérité, ou quelque chose d'approchant). Contrairement à l'édition américaine, qui transforme Andréalphus en Prince-Démon des bisounours, ligues de moralité obligent, l'édition polonaise reprend à 90% le texte original. Les 10% restant correspondent aux adaptations qui feront coller le jeu aux réalités polonaises (nom des villes, des personnalités...). Une dernière chose. Les splendides illustrations que vous voyez là, juste à côté, sont réalisées par une p'tit gars bien de chez nous. Il s'appelle Vincent Madras et vous devriez le retrouver très prochainement dans **backstab**. ★









NÉMÉSIS: SPSR contre-attaque

Après *Atlantys* en mars, SPSR contre-attaque en avril avec le lancement d'une nouvelle gamme de jeux, la collection *Némésis*, bâtie sur une idée suffisamment originale pour qu'on s'y attarde.

«Nous sommes partis d'un constat d'évidence» déclare Thibaud Béghin de SPSR, «quand on fait du jeu de rôles, l'essentiel ce sont les personnages et l'histoire qu'ils vont vivre. Comme dans un film ou un roman. Le but de la gamme *Némésis* est donc de fournir des règles simples, un monde facilement abordable mais pas sans originalité et trois scénarios bétons, d'une soirée chacun, jouables indépendamment ou en campagne, le tout pour un prix abordable !». Merci monsieur Béghin. Les jeux *Némésis* se présenteront sous la forme de plusieurs livrets (règles, monde et scénarios) et feuilles volantes (aides de jeu et feuilles de personnages prêts à jouer), encartés dans une chemise dont les trois pans servent d'écran. Le premier *Némésis* (dont le titre est à ce jour inconnu), vous proposera un scénario d'inspiration résolument *sword & sorcery*, dans la veine du *Cycle des Épées*, d'*Elric* ou de *Conan* : sur un monde barbare où la magie est omniprésente, un empire sombre lentement dans la décadence, miné par les ambitions des puissants, la rapacité des guildes marchandes et les incursions des hordes sauvages avides de s'emparer des richesses accumulées par une civilisation autrefois brillante...

D'autres thèmes suivront, au rythme de trois par ans, parmi lesquels SPSR cite déjà la science fiction bien sûr, mais aussi le polar contemporain, le post-apo ou les univers fantastiques à la Jack Vance.

À suivre.. ★





Mais encore...

Ach, la kerre krôss malheur

Deux wargames devraient voir le jour cette année chez Azure Wish, l'éditeur d'*Europa Universalis*. *Eckmül* tout d'abord, un wargame napoléonien qui vous proposera de revivre en pantoufles les affrontements qui opposèrent les Autrichiens de l'Archiduc Jean aux troupes de l'Empereur, peu de temps avant la bataille de Wagram. Et après les grognards, les poilus, avec *La Grande Guerre*, un wargame mammouth qui simulera l'ensemble des opérations militaires de la Première Guerre mondiale.

Le bêtisier du samedi soir

À six heures du matin, après 12 heures de jeu non-stop et trois litres de café, un rôliste est capable du meilleur... comme du pire. Quatre exemples :

«- Qu'est-ce que vous faites avec une massue sans permis ?»

«- Y'a pas dessin !»

«- Vous voyez des taches de griffes.»

«- J'ai cru que tu voulais te suicider...

- Non, j'écoutais mon flingue !»

Merci au Megalo Posse

Envoyez nous les vôtres, nous publierons les meilleurs.

FUDGE

FUDGE, ça veut dire Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine. Là déjà, vous êtes bien contents : c'est long, c'est en anglais et vous ne savez toujours pas à quoi ça sert. Donc j'explique. *FUDGE* n'est pas un nouveau système générique façon *GURPS*, mais un système de règles permettant de concevoir toutes sortes des systèmes de jeu ! Ils sont forts ces mickeys. Impossible pour l'instant, malgré nos efforts répétés, de se procurer cette petite merveille publiée à compte d'auteur au fin fond du Wisconsin par Grey Host Games, mais c'est promis, on vous dit tout dès qu'on met la main dessus.

SUPER HÉROÏNES

Hubert de Lartigue, illustrateur de nombreuses couvertures dans le milieu du JdR et ailleurs (*Hawkmoon II, Mekton Z, Runequest, romans de SF*...), vient de publier chez Soleil un recueil de ses meilleures planches, intitulé *Super Héroïnes*. Pour résumer le style, disons qu'il s'agit de space art hyper-réaliste à tendance mammaire. En clair, des joulies madames joulimment dessinées avec de la couleur partout mais pas beaucoup d'habits, et des gros pistolets tout turgescents (le plus bel exemple étant la pin-up au bazooka lance applicateur - p. 39). Pour amateur d'aérographe, de latex et de silicone. Jugez vous-même au gré de ces quelques pages News & Nouveautés...

Boutiques
...s accueillent

...X DE ROLES

...D&D VF et VO

MARSEILLE
7, cours Lieutaud
tél. 04 91 48 25 43

Chateau Falkenstein 237F
Ere de la Vapeur 151F
Auberon of Faeries 128F
Les extensions en vf & vo Tél

CONSPIRATIONS 161F
Ecran + Scenario 94F
Al Amarja 113F

DOSSIERS X Tél
CONSPIRACY X 160F
Screen 96F
Aegis Handbook 128F
Nemsis 103F
Cryptozoology 115F

CYBERPUNK 225F
Ecran 84F
Chrome 3 137F
Home of the Brave 156F
Les extensions en vf & vo Tél

L'AGE des TENEBRES 197F
L'Ecran Tél
DARK AGES 160F
Ecran Dark Ages 58F
Storyteller's Secrets 87F
Constantinople by Night 87F
Clanbook Cappadocian 69F

DEADLANDS Deluxe 192F
Marshal Law: screen 96F
Weird Wailin's CD 96F
The Quick & The Dead 160F
Book o'the Dead 128F
Perdition's Daughter 32F
Independence Day 32F

EARTHDAWN 275F
Accessoi. du Maître 107F
Les Brumes de la Trahison Tél
Les extensions en vf & vo Tél

ELECKAZE 209F
Ecran 89F
Carte géographique 55F
Armaggedon 138F
Les extensions Tél

ELRIC 236F
Ecran Elric 94F
Melniboné 217F
La nef des fous 127F
Versets Impies 133F
Est Inconnu 132F
Les extensions en vf & vo Tél

FENG SHUI 192F
Marked for Death 83F
Back for Seconds 89F
Blowing Up Hong Kong 96F

FADING SUNS 160F
Screen & Weapons 77F
Byzantium Secundus 115F
Forbidden Lore: Techno 109F
Lords of Known World 115F

GUILDE 255F
Ecran Guilde 85F
Les Carnets pourpres 76F
LesVenn'dys 120F
Le Loom 179F
Campagne Bte Tél
L'épreuv.de l'Ast. 44F
La Cathéd. d Cimes 44F
Miroirs de Cosme 44F

GURPS 210F
Ecran 95F
GURPS Psioniques 132F
GURPS Vampire 180F
Autoduel 2nd Ed 115F
Reign of Steel 115F
Warehouse 23 115F
Robots 109F

HAWKMOON II 240F
Ecran 2ème Ed 94F
Les extensions Tél

IMAGO Tél.

I N S, Magna Veritas 208F
Ecran 95F
Rigor Mortis 120F
Stella inquisitorus 217F
Les extensions Tél

JRTM 2nd Ed. 213F
Ecran JRTM 64F
Carte des TdM 64F
Créatures des TdM 84F
Moria 112F
Trésors des TdM 163F
Ruines Hantées Dun 69F
Valar & Maïar 137F
Deluxe L of Ring Map 77F
Les extensions en vf & vo Tél

KULT 227F
Fables et Reflets & écr. 94F
Taroticum 132F
Légions des Téné. 180F
Anges Déchus 104F
Métropolis 161F
Au delà des Limites 113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Ame 113F

MARSEILLE
13, rue des 3 frères Barthélémy
tél. 04 91 48 52 09

LOUP-GAROU 179F
Ecran 72F
Rite de passage 99F
La voie des loups 102F
Rage sur New-York 120F
Le livre du Ver 129F
Caern Lieux de Pouvoir 146F
Le Livre du Conteur Tél
WEREWOLF 2nd Ed 160F
Screen 2nd Ed 58F
Player's guide 104F
Umbra 87F
Black Furies, Bone Gnawers,
Childen of Gaia, Fianna,
Glass Walkers, Get of Fenris,
Red Talons,Shadow Lords,
Silent Striders 58F
Storyteller handbook 104F
Who's who Garou Saga 69F
Project Twilight 69F
Rage across Appala. 104F
Freak legion 69F
Black Labyrinth 63F
Warriors of Apocalypse 87F
Rage Across World 1 115F
Midnight Circus 87F
Rage Across World 2 115F
Werewolf Chronicles 1 127F
Bastet 104F
Nuwisha 69F

MAGE 179F
Ecran 63F
La trame du destin 102F
Techno. les Progéni. 67F
Le Livre des Ombres 154F
La Toile numérique Tél
Mage 2nd Ed. 160F
Mage Scre.,Hidd. Lore 87F
Progenitors 58F
Verbera tradition
Sons of ether,Celestial Chorus,
Cult of Extasy, Dreamspeakers,
Akashic B.,Euthnatos 58F
Technocracy NWO 58F
Mage portfolio 87F
Chaos factor 87F
The fragile path 63F
Mage Tarot 144F
Void Engineers 58F
Horizon:Stronghold ... 87F
Book of Craft 104F
Book of World 127F
Mage Chronicles, vol 1 127F

MEK-TON Z 236F
Ecran 94F
Manuel Tactique 94F
Les extensions en vf & vo Tél

MUT. CHRONICLES 236F
Les extensions en vf & vo Tél

NEPHILIM 2ème Ed 265F
Ecran Neph 2 95F
Arcane : Le Batteleur 32F
Arcane : La Papesse 32F
Arcane : l'Impératrice 32F
Arcane: l'Empereur 32F
Arcane 5 32F
Les Templiers 170F
Lion Vert 113F
Arcanes Majeures 142F
Souffle du Dragon 208F
Selenim 179F
L'Atalante furtive 114F
Mystères 170F
La dame de 11 Heures 86F
-Tome 1:Magie 120F
-Tome 2:Alchimie 120F
-Tome 3:Kabbale 120F
Le livre noir 85F
Arch. secret St Amand 114F
Les Arthuriades 180F
Romans Mulsisim Tél.

MILES CHRISTI 237F
Ecran M.C 94F
La richesse de l'Emir 94F
Locus Palmarum 138F
Assassins 138F

Monde de MURPHY 179F

NIGHTPROWLER 256F
Ecran 94F
Avent. à Samarande 131F
L'atlas de Samarande 171F
Avent. à Samarande 2 132F

PENDRAGON 236F
Les extensions en vf & vo Tél

POLARIS 189F

RAOUL 34F
D'AC Raôul 34F

REVE DE DRAGON 266F
Secret de Muringhen 109F
Rêve en Boldzarie 124F
L'oeuf de Pailuma 109F
La Dame des songes 109F
Voyage et voyageurs 189F
Poussière d'étoiles 109F
Château Dormant 109F
Ballade de Harpsichore 110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3 35F

NICE
8, rue Alfred Mortier
tél. 04 93 92 06 03

L'Unirêve 189F

RIFTS 132F
Les extensions en vo Tél

ROLEMASTER
Manuel personnages 103F
Manuel des combats 69F
Manuel des sorts 120F
Créatures et Trésors 124F
Compagnon I 105F
Compagnon II 139F
Compagnon III 120F
Compagnon IV 112F
Comp. du Combatt. 128F
Les extensions en vf & vo Tél

RUNEQUEST
Les Trolls Tél.
Les extensions en vf & vo Tél

SCALES 209F
Nature 137F
Romans 47F
Les extensions Tél

SHAAN 189F
Le Livre de Shaems 94F

SHADOWRUN 237F
Alerte rouge 104F
Guide de Seattle 190F
Guide de l'Am. Nord 170F
Des Pourris et des Ombres 94F
Les Chiens de Guerres 142F
Field of fire 96F
Shadowtech 96F
Cybertechnology 96F
Shadowrun Companion 96F
Missions 96F
Underworld Sourcebook 96F

STAR WARS 180F
Ecran 86F
Materiel de campagne 76F
Le guide de l'Empire 114F
Le guide de l'Alliance 132F
Manuel d'inst. Craken 81F
Manuel du maître 115F
Commando shantipole 57F
Chasse à l'h. Tatooine 57F
Bataille du soleil d'Or 63F
Outrespace 65F
Pluies d'étoiles 66F
Les récupérateurs 66F
Le domaine du mal 72F
L'étoile de la mort 94F
Les coordonnées d'Isis 72F
Cité des nuages 76F
Cité des profondeurs 76F
L'enlvmt C.D. Singer 72F
Supernova 130F
Guide de la Trilogie 189F
Cargo interstellaire 136F
Eclaireurs 132F
Fragments Bordure Ext. 109F
G. héritiers de l'Empire 151F
Etoiles Jumelles de Kira Tél.
S.W.2nd Revised 192F
S.W. Screen 2nd Revised 64F
Fantastic technology 96F
Han solo sourcebook 128F
Wanted by Craken 96F
Gamemaster handbook 115F
Dark Empire 160F
The Movie Trilogy 160F
Flashpoint: Brak sector 96F
Creatures of the galaxy 96F
Classic Adventures 115F
Classic Adventures 2 115F
Classic Adventures 3 115F
Craken's rebel oper. 96F
The Truce at Bakura sb. 141F
Heroes & Rogues 115F
Rebel sourceb 2nd Ed 141F
Imperial sourc 2nd Ed 141F
Sourcebook 2nd Ed 141F
Goroth:Slave of Emp. 96F
Planets collection 160F
Platt's starport guide 160F
Classic campaigns 96F
Alliance intel. reports 141F
Jedi Academy Sourceb 141F
The Kathol Outback 96F
Kathol Rift 96F
Thrawn Trilogie Source 160F
Darkstryder 192F
Adv. Journal #4 à 12 77F
GG 1 à 9, 11 ou 12 96F
GG10 Bounty hunter 115F
Shadows of the Empire 96F
Imperial Entanglemts 96F
Best of S.W Adv Journ 128F
Star Wars Live Action 128F
Live Action Adventures 96F
Tales of the Jedi 160F
Operation Elrod 63F
Classic Aventures 4 128F
Instant Adventures 96F
Pirates & Privateers 115F

THOAN 280F
Thoan de luxe 340F
Ecran 40F
Arwoor 180F

TOON 152F
Ecran & Supplément 120F

NIMES
14, rue de l'Agau
tél. 04 66 67 15 58

Silence on Toon 123F

VAMPIRE 171F
Ecran Vampire 60F
Le Livre du Conteur 146F
Cendres aux cendres 92F
Liens du sang 58F
Chicago la nuit 149F
Succubus club 135F
Diablerie au Mexique 89F
Guide des joueurs 157F
Livre clan Toreador 103F
Livre du clan Brujah 103F
Livre du Clan Tremere 103F
Milwaukee by night 128F
Vampire 2nd Ed 160F
Vampire Screen 2nd 58F
Dirty secr Black Hand 104F
The Inquisition 69F
Clanbook
Brujah, Gangrel, Malkavian,
Nosferatu,Toreador, Tremere,
Ventrue, Assamite,Setite,
Tzimisce ou Lasombra 58F
Player's guid Sabbat 87F
Sabbat Storytellers 87F
Giovan: Blood & Fire 104F
Hunter hunted 58F
Player's guide 2nd 127F
Los Angeles by Night 104F
Berlin by Night 87F
Storyteller's handb 104F
Prince's Primer 63F
Elysium: Elder Way 87F
Book of Nod 63F
Chicago Chronicles 1 127F
Chicago Chronicl. 2 115F
Chicago Chronicle 3 115F
Montreal by Night 87F
Clanbook Ravnos 58F

WARHAMMER 180F
Ecran 38F
Pour la gloire d'Ulric 168F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E 95F
1er Compagnon 114F
La camp. Impériale 151F
Sombre aile de la mort 123F
Manuel du Joueur 95F
Grimoire Tél
Nouvel Apocryphe 142F
L'agonie de la Lumière Tél.
Les extensions en vf & vo Tél

World of Darkness
FRANCE 189F
Outcasts 87F
Destiny's Price 87F
Combat Book 87F
World of Darkn. 2 ed 104F
Midnight Circus 87F
Mummy 2nd Ed 104F

WRAITH:Le Néant 208F
Ecran Wraith 94F
Guide du Joueur 161F
Midnight Express 104F
Wraith 2nd Ed 160F
Buried Sec. screen 2nd Ed 87F
Love beyond Death 58F
Sea of Shadows 69F
Wraith Players guide 104F
The Quick & the Dead 69F
The Hierarchy 69F
Dark Kingd. of Jade 87F
Dark Kingd adventu 87F
Haunts 87F
Midnight Express 69F
Necropolis: Atlanta 87F
Artificers 69F
Sandmen 69F
Masquers 69F
The Risen 69F
Dark Refl.:Spectres 58F
Shadow Players Guide 104F
Charnel Houses of Europe 87F

Mind's Eye Theatre:: Masquerade
Laws of the Night 63F
Elder's Revenge 104F
Oblivion 87F
Liber des Goules 63F

Romans White Wolf 32F

JEUX DE PLATEAU
Meurtre à l'Abbaye 218F
Le secret du Nil 126F
Elixir 113F
Il était une fois 113F
Civilisation 288F
Diplomatie 288F
Méditerranée 261F

WARGAMES
Europa Universalis 340F
Extension Europa 90F
Grand Siècle 350F
Révolution 299F
S.P.Q.R 330F
Sagunto 330F
Waterloo 309F
Iena 309F
World in Flame Classic 384F
World in Flame Deluxe 768F
Great War at Sea 239F
War in the Desert 563F

Une grande Boutique chez vous
Un choix difficile, un probleme de jeu ?
La Crypte VPC est là pour
vous conseiller
vous aider
vous servir
Livraison en 24h
et bientôt
3615LACRYPTE
*Catalogue,news Forum, Infos, Jeu,Annonces...
Un Cadeau aux 50 premiers visiteurs
*2,23 frs / minute

SOIREE ENQUETE
Série Noire à l'encre rouge 74F
Cinq cadavres à la UNE 93F
Dieu est mort 93F
OVNI soit qui mal y pense 114F
L'Ivresse des Profondeurs 114F

ACCESSOIRES
Dés 4F
Boite de 7 dés assortis 24F
Bourse de Cuir 29F
Pack de Mana 29F
Classeur UltraPro 40F
Feuilles Portes Cartes 1,6F
Portfolio A4 32F
Deck Protector 40F
Deck Pro Magic 40F
Portes cartes (100) 9F

WARGAMES FANTASTIQUES
Toute la gamme de ces Figurines est disponible. Téléphonez-nous ou demandez une liste.

WARHAMMER 40.000
Boite de Base 490F
Dark Milenium 300F
Codex 150F

WARHAMMER BATTLE
Boite nouvelle Ed. 490F
Magie nouvelle Ed. Tél.
Livre Hommes Lézard 150F

NECROMUNDA
Boite de Base 490F
Outlanders 280F

WARZONE
Livre des Règles 237F
Warzone Magazine 11F

INFERNO
Boite de Base 187F

FLINTLOQUE
Flintloque 180F
Deadloque 180F

JEUX DE CARTES
En Francais
Les Terres du Milieu, Guardians, Net Runner, Kult, Doomt., Dés Dragon, Spellfire, Guildes,Mythos, Kabal,
In ENGLISH
NEWS
L 5 R :Crimson & Jade 13F
S.W : Dagobah Boosters 19F
Dragon D: Frostwings 35F
Star T : Holodeck Adv 20F
Myth :Dremlands S/B 60/20 F
Battletech, Rage, Arcadia, Star Wars, Dixie, Guardians,The Crow, Spellfire
X-Files
Starter, Booster, avec la liste des cartes, la traduction des règles et les feuillets de jeu, Season 2 & 3
Booster SEASON 1 20F
Téléphones-nous pour connaître la gamme et les tarifs.

LA CRYPTE VPC



04 91 94 22 50
7,cours Lieutaud
13006 Marseille

MAGIC
En Francais - *In English*

VISIONS
Booster 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
Booster 19F
26 Boosters + 10 Offerts 494F

MIRAGE
Starter - *Starter* 59F
10 Starters + 2 Offerts 590F
10 Starters + 2 st +2 Boo 590F
Booster - *Booster* 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
26 Boosters +10 Offerts 494F

4ème Edition - *4e Edition*
Starter - *Starter* 59F
8 Starters + 2 Offerts 472F
Booster - *Booster* 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
26 Boosters + 10 Offerts 494F

ALLIANCE VO
Booster 17F

Ere Glaciaire - *Ice Age*
Booster 20F
Booster 19F

CHRONICLES
Booster 16F
34 Boosters + 11 Offerts 544F

RENAISSANCE
Booster 10F
42 Boosters +18 Offerts 420F

Terres Nat. - *Homelands*
Booster 12F
45 Boosters +15 Offerts 540F
Booster 12F
44 Boosters + 16 Offerts 528F

FALLEN EMPIRE
Booster 12F
44 Boosters + 16 Offerts 528F

Pro Tour 750F
Encyclopedia MAGIC 130F
Manuel Parfait Joueur 55F

LIVRAISON en 24H00 à Domicile,
si vous passez votre commande avant 14h00, ajoutez 15 Frs

POUR COMMANDER
Tous les jours de 9h à 22h et le dimanche de 15h à 19h
☎: 04 91 94 22 50 Paiement par CB, Contre-remboursement*.
✉: à la Crypte VPC - 7, crs Lieutaud - 13006 Marseille Paiement par chèque, CB, Mandat, Contre-Remboursement*

FRAIS DE PORT
Commande de 500 Frs ou + : **port Gratuit**, envoi en Colieco
Commande inférieure à 500 Frs : 35 Frs

SERVICES SUPPLEMENTAIRES
Livraison en 24hoo : +15 Frs
*Contre-Remboursement : +45Frs, Contre-Remb. en 48hoo : +70Frs

Nos prix sont valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à parution du Backstab N°3, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

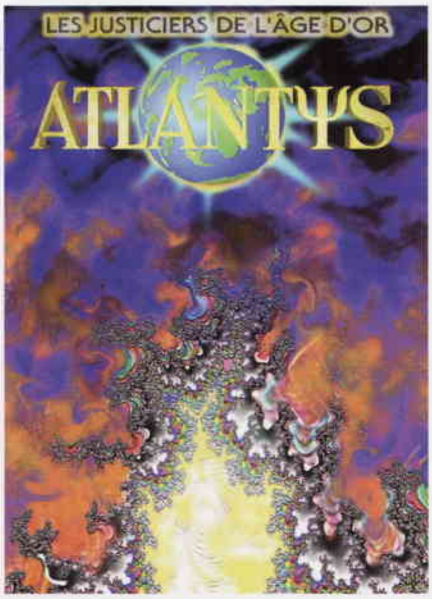


news

POLARIS: LA CARTE

Après la sortie du jeu de base (**backstab** n° 1), ce n'est pas au sacro-saint écran que vous aurez d'abord droit, mais à une grande carte en couleurs (format poster : 1 m de large) détaillant non seulement les fonds marins avec 200 mètres d'eau en plus, mais aussi localisant toutes les cités et bases sous-marines... Utile et très beau. À contempler un coquillage à l'oreille... ★





Atlantys

Annoncé pour la fin février, *Atlantys*, le nouveau jeu de rôles de l'équipe SPSR, est finalement repoussé à la fin mars. Rappelons à ceux qui auraient passé les trois derniers mois dans un caisson d'isolation sensorielle qu'*Atlantys* est un jeu de science fiction qualifiée de new age, dans lequel vous incarnerez des justiciers dotés de pouvoirs étranges, après l'entrée du système solaire dans un nouvel âge d'or. Présentation et critique dans le prochain numéro de **backstab**. ★

Ultima Online

La grande révolution ludique et informatique viendrait-elle des États-Unis ? Le sympathique Richard Garriot (alias Lord British) prévoit un petit bijou pour l'année à venir : *Ultima Online*. Cette aventure, entre *Ultima* 8 et 9, devrait permettre à plusieurs centaines de joueurs (que dis-je, plusieurs milliers) de parcourir les étendues désolées de ce monde virtuel afin de découvrir ce qui s'y trame. Les parties tests sont en cours (un appel à "joueurs" a permis de choisir une petite centaine de chanceux qui y jouent en ce moment même) et tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que ce sera beau (au moins autant que *Ultima* 8) et que cela nécessitera une configuration béton (mais avec les produits Origin on est habitué). Les combats, la magie et la diplomatie seront au rendez-vous (avec des centaines de joueurs, ça risque en effet de discuter sévère). Reste à savoir si le scénario sera proche du huitième épisode de la série (lamentable et puéril) ou du septième (on n'a pas encore fait mieux !!!). ★

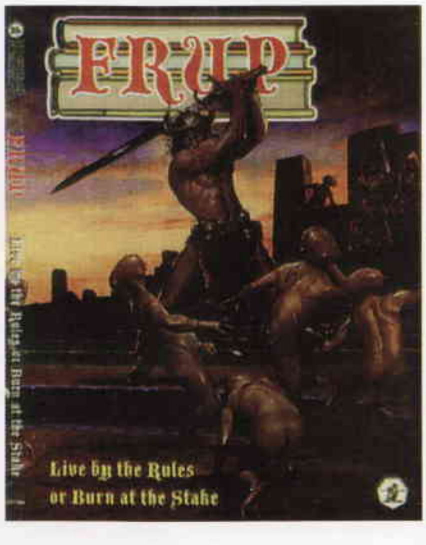
FRUP

Entre Toon et le Monde de Murphy



"FRUP", c'est d'abord le son que devrait normalement produire votre larynx si vous tentez de prononcer le sigle FRP (Fantasy Role Playing). Mais *FRUP*, c'est aussi un jeu de rôles, annoncé depuis plus de deux ans maintenant par l'éditeur américain Hogshead Publishing (actuel détenteur des droits de *Warhammer* le JdR), et qui devrait finalement sortir au cours du second semestre de cette année.

So, ouatizfrup ? Imaginez, si votre santé mentale vous le permet, un monde dans lequel, très longtemps avant que cette histoire ne commence, les règles de base d'un jeu de rôles médiéval-fantastique, qui ne présente aucune ressemblance avec un jeu existant ou ayant existé et certainement pas avec *AD&D*, non certainement pas, sont tombés du ciel. Puis, imaginez que les gens qui vivent dans ce monde aient pris ce livre pour un signe des Dieux et qu'ils aient décidé de bâtir une société et une religion qui respecteraient rigoureusement tous les commandements y figurant... Vous y êtes ? C'est *FRUP*. Prochainement derrière vos écrans... ★



GAGNEZ 10 Polaris

Les 10 premières personnes à répondre correctement aux questions posées sur le 3615 backstab (1,29 FF/mn) rubrique «Concours» gagneront chacune un exemplaire du jeu de base Polaris !

news

3615 MISHRA
la bourse aux cartes

Ouvert depuis novembre 1996, ce tout jeune serveur minitel vaut le détour. À condition que vous soyez amateurs de jeux de cartes bien sûr, et plus spécialement de *Magic*. Sinon, passez votre chemin, parce que sur Mishra il n'est question que de ça : forum de discussions et d'échanges, liste complète de toutes les cartes Magic accompagnées des textes VO et VF, des coûts d'invocation et surtout achat. En face de chaque carte, vous avez en effet le nombre d'exemplaires en stock et le prix. Fort de son succès, l'équipe de Mishra souhaite d'ailleurs étendre rapidement ses activités à d'autres jeux, tels *Star Wars*, *Middle-Earth* et *Legend of the Five Rings*, qui devraient faire leur apparition d'ici deux ou trois mois. ★

Shadowrun France
La France aux français... et la Bourgogne aux escargots !

Volonté délibérée de flatter nos bas instincts patriotiques ou soudaine prise de conscience de nos amis les mickeys qu'il existe quelque part en Europe un pays peuplé de rôlistes, toujours est-il que la France, après le Monde des Ténèbres, est à nouveau à l'honneur avec ce supplément pour *Shadowrun* qui devrait voir le jour courant avril.

"Mékeskiyadedan", me direz-vous ? "Plein de bonnes choses", vous répondrai-je sans ambages et tout de go. Une description complète de notre beau pays région par région tout d'abord, où l'on apprend par exemple que les volcans du Massif central se sont réveillés et ont révélé l'existence d'un dragon endormi, que la Camargue abrite des chevaux qui volent (des pégases quoi), que Marseille est pourrie par les gangs mafieux et noyautée par la corruption (rien de nouveau sous le soleil) ou encore que la Bretagne est entièrement cernée par un mur et recouverte d'une brume astrale douée de vie. Un important chapitre est également consacré à Paris, notre Seattle à nous, à cette différence près que l'on y mange mieux.

Les hautes sphères du pouvoir ne sont pas oubliées : gouvernement pseudo-oligarchique et vaguement dictatorial, corpos nationales, membres influents des diverses religions (le druidisme notamment), polices publiques et privées et autres familles influentes. Le jeu complexe des rapports de force entre tous ces braves gens devrait fournir matière à moult scénarios.

Voilà. Pour la petite histoire et pour finir, ajoutons simplement que ce supplément faisait un peu figure d'arlésienne dans les milieux autorisés, puisque pas moins de trois auteurs différents ont successivement travaillé sur le projet (Olivier Noël, le rédac' chef de *Dragon Magazine*, Leonidas Vespérini, co-auteur de *Thoan* et Croc), avant que le bébé ne soit finalement et définitivement confié à Philippe Teissier, l'auteur de *Polaris*. Mais comme disent les bikers, "vieux motards que jamais". ★

Kézako "gaming metroplex" ?

À l'heure où je vous parle, le nouveau "gaming metroplex" de Wizards of the Coast vient (ou est en passe) d'ouvrir ses portes à Seattle. L'idée qui sous-tend le projet est simple : faire en sorte que le phénomène ludique devienne aussi important que celui du cinéma. Rien que ça. Lot of money, big business. L'Amérique quoi. Or donc, qu'est-ce qu'un "gaming metroplex" ? Ni plus ni moins qu'un énorme centre de jeu ouvert à tous (de 7 à 77 ans) et à tous les jeux (de rôles, de cartes - acolexioné ou pas -, de plateau, d'échecs...) sur plusieurs niveaux, avec des salles indépendantes pour les rôlistes, les clubs et les tournois, un bar, une boutique, etc. Si l'opération est un succès, les dirigeants de Wizards ne s'arrêteront bien évidemment pas à Seattle. Quelques informateurs bien introduits nous ont déjà annoncé l'ouverture prochaine d'une salle à Paris... Nom de code : Ostelen. ★

Dark Eden CCG

Mutant Gros nique'les...

Dark Eden est le nom du nouveau jeu de cartes à collectionner basé sur l'univers techno-fantastique du jeu de rôles *Mutant Chronicles*. À la différence de *Doom Trooper*, autre jeu de cartes bien connu s'appuyant sur le même monde et qui simulait des combats tactiques, *Dark Eden* prend de la hauteur et propose à chaque joueur de prendre en mains le destin d'un domaine dont il est le chef incontesté. Normal. Gestion des ressources, développement de nouvelles technologies guerrières, constructions des défenses sont autant de paramètres que vous devrez maîtriser pour atteindre les objectifs que vous aurez choisi en début de partie. Attention toutefois, ne vous méprenez pas, la finalité de tous ces préparatifs reste quand même de se foutre joyeusement sur la gueule... ★



DARK EDEN





À fond, à fond, à fond...



Après la cessation d'activité de Ludodélire, c'est Eurogames, filiale de Jeux Descartes, qui reprend *Formule Dé*, le best-seller de la gamme. La nouvelle édition entièrement relookée (sur la photo : l'ancienne édition), qui devrait voir le jour courant avril, comprendra également un certain nombre de changements du côté des règles. Vous ne vous reporterez ainsi plus à une table pour savoir de combien de cases avancer, mais vous utiliserez désormais des dés différents (4, 8, 12, 20 et 30) à chaque changement de vitesse. Le part de hasard devrait s'en trouver sensiblement accrue et vous taquinerez donc les graviers un peu plus souvent. Enfin, Eurogames poursuivra également l'édition des circuits, avec notamment Zandvoort, le grand prix des Pays-Bas, qui devrait lui aussi sortir en avril. ★

Dark Earth

Dark Earth, c'est le nom du prochain JdR que publieront les décidément très prolixes éditions Multisim. Cette fois, le projet est de taille puisque le jeu est conçu en collaboration avec la société Mindscape, qui s'occupe, elle, du jeu vidéo. L'histoire ? Trois cents ans après une apocalypse qui a entièrement ravagé notre planète et a projeté dans l'espace ds tonnes de poussières qui empêchent désormais les rayons du soleil d'éclairer sa surface, les survivants se regroupent dans les villes et tentent de rebâtir une civilisation. Le jeu informatique est déjà annoncé dans la presse vidéo comme une sortie majeure de ce printemps. Quant au JdR, il devrait profiter de la diffusion de son grand frère et être rapidement édité en allemand, en anglais et en japonais. ★

Europa Universalis cédérom



C'est en allant faire un petit tour sur le site de Target Games (*Kult*, *Mutant Chronicles*...) que j'ai découvert, ô surprise, que cet éditeur annonçait l'adaptation informatique d'un de nos best-sellers nationaux : *Europa Universalis*. La surprise tient davantage au fait que Target se soit intéressé à ce jeu, qui n'a pas grand-chose à voir avec ses productions habituelles, qu'à l'adaptation du jeu elle-même. On conçoit en effet assez bien l'intérêt d'une version PC d'un jeu tel qu'*Europa* qui, rappelons-le, vous place aux commandes d'un des grands États européens entre 1492 et 1792. La mouture cédérom vous offrira en outre la possibilité de jouer "on line" plusieurs scénarios de longueur et de difficulté variables et des échelles de simulation allant du grand stratégique au tactique.

Sortie prévue à l'automne. ★



Manifs, tournois et autres conventions

• RENCONTRES LUDIQUES
1ER ET 2 MARS À LYON.

En association avec le Club Wharg, le Temple du Jeu organise à la MJC Montplaisir un week-end de jeu : démos de jeu de combats avec figurines, JdR et tournois *Magic* "Mox".

Renseignements et inscriptions : Temple du Jeu Lyon, 118 cours Gambetta (04.72.73.13.26).

• CÉNOLUDIES 97
22 ET 23 MARS AU MANS.

Troisième manifestation du nom, l'édition 97 aura lieu à la MJC J. Prévert (97, Grande rue). À l'affiche : tournoi *Nécromunda* et *Magic*, un GN, initiation au JdR, au jeu de plateau et à la peinture de figurines.

Renseignements et inscriptions :
Yann Bruyère (02.43.84.45.10).

• LORDS OF DARKNESS
22 MARS À LONGJUMEAU

Cette association propose à tous les représentants des associations de jeux de rôles du département de l'Essonne de participer à une réunion en vue de la mise en place d'une fédération des clubs de la région. La réunion aura lieu de 12h à 23h à la bibliothèque de Longjumeau.

Renseignements et inscriptions :
Grégory Janer (01.42.64.81.25).

• LES CROISADES DU NORD
26 ET 27 AVRIL À LILLE.

Deuxième édition de cette manifestation qui avait l'an dernier attirée 200 joueurs pour un week-end de jeu très éclectique. Au programme cette année : des tournois de JdR sur trois thèmes (occulte contemporain, med-fan et SF), des démos de jeux de plateau, un tournoi *Magic*, plusieurs *Soirées Enquêtes*, une salle informatique, des projections vidéos, un GN Mascarade...

Renseignements et inscriptions :
- Eric Schneider (03.20.15.46.66)
- Pierre Grout (03.20.09.44.84)
- Magasin Rocambole 36, rue de la Clef à Lille (03.20.55.67.01).



Le Compagnon des Sorciers

Au moment où vous lisez ces lignes, ce supplément indispensable à tous les accros du *Seigneur des Anneaux : les Sorciers* devrait avoir fait son apparition sur les étagères de votre magasin préféré. Cette traduction augmentée et corrigée du *Companion*



américain comprend les règles de tournois françaises, les règles du jeu en grand format, plusieurs cartes en couleurs, des scénarios, des conseils de jeu, des decks prêts à jouer... Apprenez par ailleurs que le *Guide du Joueur* sortira dans le courant de l'année (présentation de toutes les cartes et moult conseils tordus pour humilier vos adversaires) et que ICE prévoit de publier, toujours cette année, l'ensemble des éditions limitées américaines en version française ! On demande à voir... ★

Projet Starshield

Participez à la création d'un nouvel univers de science fiction

New Millenium Entertainment, éditeur de l'excellent *Conspiracy X*, a annoncé qu'il allait produire un nouveau jeu de rôles basé sur une série de romans de science fiction à paraître, écrits par Margaret Weis et Tracy Hickman. Weis et Hickman ne sont pas totalement inconnus des rôlistes puisqu'ils sont les auteurs des best-sellers de la série *Dragonlance*, publiés par TSR. Depuis, ils collaborent régulièrement à l'écriture de nombreux romans. Mais avec la série *Starshield*, ils ont décidé d'aller un peu plus loin dans le concept des "mondes partagés".





Après avoir jeté les bases de ce nouvel univers, Weis et Hickman offrent en effet aux chanceux qui ont accès à Internet la possibilité de participer à son élaboration détaillée. Ceux qui acceptent de travailler sur le projet se voient octroyer une zone de l'espace comprenant environ un dizaine de systèmes stellaires dont ils ont la charge, ainsi que les codes d'accès leur permettant d'intégrer leur travail au site web *Starshield*. L'idée est plutôt séduisante et donnera indéniablement au monde un certain dynamisme. En correspondant avec les auteurs et les autres collaborateurs du projet, vous élaborerez en effet l'histoire de l'univers, non seulement pour la zone galactique dont vous avez la responsabilité, mais aussi pour l'ensemble du monde, et vos interventions auront des répercussions autant sur les romans que sur le jeu de rôles.

Le premier tome de la série des romans devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes, quant au jeu de rôles, il fera son apparition au printemps. Alors, si l'aventure vous tente, faite un saut sur le site *Starshield* : http://www.starshield.com ★



CONSPIRATIONS la suite

Après *Al Amarja*, le farouche tandem David Calvo-Fabrice Colin rempile pour une suite très attendue (et surtout sans fautes de frappe). Quoi de neuf sous les palmiers Marjan ? Encore plus de scénarios tordus, un parc d'attraction psychédélique, des capteurs d'émotions, un Space Mountain qui vous envoie vraiment sur la Lune, Peter Pan, une version alternative d'Al Amarja au XIXème siècle, des pirates et Tim Burton... Encore une étape décisive vers une mise en abîme totale du jeu de rôles et de ses concepts ! Ce supplément, qui n'a pas encore de titre, n'a pas non plus de date de sortie et pourtant on vous en parle déjà. Qu'est-ce qu'on est fort. ★

Exit Exile, Aeon is on

Pour une raison encore inconnue, la sortie annoncée du prochain jeu de Mark Rein $ Hagen est repoussée sine die. À sa place, le studio White Wolf travaille actuellement sur un autre jeu de rôles de science fiction, baptisé *Aeon*, prévu pour cet été. *Aeon* prend pour cadre notre Terre dans 150 ans. Vous y incarnerez des humains physiquement surpuissants, travaillant pour la Fondation Aegis. Votre mission, si le jeu sort, consistera à protéger notre planète et les gentils aliens desquels vous tirez vos pouvoirs, des attaques des méchants aliens, les Aberrants. ★

C.O.P.S.

CENTRAL ORGANIZATION FOR PUBLIC SECURITY

De l'action en perspective...

Le prochain jeu de rôles de la fine équipe Siroz, baptisé *C.O.P.S.*, aura pour cadre notre bonne vieille Terre au XXXIème siècle, et plus particulièrement la mégalopole de Los Angeles. La planète est au 4/5ème ravagée par les guerres passées et autres "erreurs" écologiques fatales qui plongent leurs racines dans le XXème siècle. Quatre races extraterrestres disputent aux hommes la domination de la galaxie. Un statu-quo précaire est soutenu à bout de bras par un conseil diplomatique constitué de sages issus des cinq races, qui est seul au courant de l'existence des *C.O.P.S.*, organisation dont l'existence doit rester secrète.

Dans *C.O.P.S.*, les joueurs incarnent ces policiers chargés de briser tout ce qui pourrait mettre en péril la paix fragile de cette partie de la galaxie : terroristes de tous poils, espions, mafias, guérilleros, etc. Officiellement, ce sont des flics comme les autres. Officieusement, ils ont le cul entre deux chaises et doivent constamment faire des choix entre le respect de la loi et les impératifs de la diplomatie, le tout avec la plus grande discrétion...

Sortie prévue en septembre ★.

Diablo sur Battle.Net

Nous vous avions fait découvrir Diablo dans le numéro 1 de **backstab**. Depuis, le jeu est paru et les parties sur Internet, via le serveur spécial de Blizzard Battle.net, font rage.







Les joueurs bavards côtoient les maniaques du "moi vois, moi tue", tandis que d'autres se spécialisent dans le meurtre des autres personnages. On se croirait revenu dans le petit monde de AD&D au début des années 80...

www.battle.net ★

Mais encore...

SOIRÉE ENQUÊTE : le mouchard est parmi vous !

Les salauds se cachent pour mourir, c'est le nom de la sixième *Soirée Enquête* qui sortira dans le courant du second trimestre 97. Dans une ambiance quelque part entre *Pulp Fiction* et *Reservoir Dogs*, un groupe de malfrats se retrouvent dans une planque après un coup foireux au cours duquel le boss a passé l'arme à gauche. Rapidement, le lieu du rendez-vous est cerné par la police. L'un d'eux a parlé, c'est sûr... Mais qui ?

Ça fait plaisir et ça débarrasse...

Y sont gentils chez TSR. Figurez-vous qu'ils ont décidé de vous faire cadeau de tout plein de vieux suppléments et scénarios définitivement épuisés. Il est vrai que les produits en question ne sont pas tous d'un intérêt extrême (genre *Treasure Maps* et autres *Danger at Dunwater*), mais bon, c'est l'intention qui compte. Ah oui, une dernière chose, pour en profiter il vous faudra : 1) attendre que le WebMaster de TSR prenne le temps de les scanner entre deux parties de *Démineur* et 2) avoir accès à Internet. On n'a rien sans rien.

Plus on est de colons...

L'extension pour les *Colons de Katäne* est sortie en France (dans une petite boutique parisienne baptisée "Oya") et permet de jouer à 5 ou à 6. Les règles ne sont pas réellement différentes, mais le jeu y gagne un peu en rapidité (chaque joueur peut construire ou acheter des cartes "développement" à la fin de chaque tour). Le matériel fourni (en allemand) est traduit artisanalement et se marie très bien avec le matos français.

Bonne fête des morts mesdames !

Après les jeux de cartes acolexioné, les pogs, les épées en plastique et les poupées du Kurgan, voici *Highlander* le jeu de rôles ! Basées tant sur les films que sur la série télévisée, les règles de bases devraient sortir courant avril.

DUNE : un ver ça va...

Last Unicorn a depuis peu acheté les droits d'exploitation ludiques des mythiques romans de Franck Herbert. Résultat, on nous promet pour 97, non pas un mais deux jeux : de cartes d'abord, puis de rôles.

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Jeux de Rôles

Birthright (Suite)
Havens of the Great Bay 104
Stjordvik Domain Sourcebook ..42

AMBRE 237
Chevaliers de l'Ombre 237
Le Tarot d'Ambre 198

APPEL DE CTHULHU 189
Terreur sur L'Orient-Express 246
Le Manuel du Gardien 104
Le Manuel de l'Investigateur 151
Les sacrements du mal 161
Etranges Epoques 113
Le Guide du Caire 122
Le Livre des Monstres 84
Horror's Heart 75
Utatti Asfet 122
Compact Trail of Tsatoggua 52
Cthulhu Live 99

Ars Magica 4th Edition 174
Maleficium 104
Faeries 99

Atlantis 236

Babylon V RPG 131
The Earthforce Sourcebook 94

Battletech 4th Ed. 165
Technical R.: 3025 / 3050 99
Technical R.: 3058 119
Explorer Corps 99
First Strike! 79
The Battle of Coventry 79
Map 7.5 99

Bloodlust 223
Les Voiles du Destin 199
Chroniques Sanglantes 119
A Double Tranchant 47

Bubblegum Crisis RPG 125

Changelin: Le Songe 250
Ecran 105
Freeholds and Hidden Glens 76
The Autumn People 60
Nobles: The Shining Host 60
Changeling Player's Guide 111
Shadows on the Hill 76
Court of All Kings 76
The Shadow Court 91
Isle of the Mighty 111
KithBook: Sluag 60

Chateau Falkenstein 237
L'Ere de la Vapeur 151
The Book of Sigils 98
Comme Il Faut 98
Lost Notebooks of Leonardo 111
The Memoire of Oberon 104

Conspiracy X RPG 170
GM's Screen 102
Nemesis: The Greys 109
Cryptozoology 122
Devil and the Deep Blue Sea 54
Ages Handbook 136

Cyberpunk 224
Eurotour 126
Arasaka Brainworm 94
Wildside 128
Chrome 3 137
Ecran 84
Chrome 120
Night City 208
Forlorn Hope 132
Protect and Serve 137
Enfant de la Nuit 137
Chrome 2 120
Chromebook 4 52
Live and Direct 62
FireStorm : Storm Front 94
Roche Bartmoss'brainware 83

Deadlands RPG 189
Deadlands Screen 96
The Quick and the Dead 159
The Book o' the Dead 128
Perdition's Daughter 32
Independance Day 32
Weird Wailin's CD 96

Dossier-X ....TEL

Earthdawn 275
Accessoires Maître de Jeu 107
Les Brumes de la Trahison ....Tel
Barsaive Campaign Set 129
Denizens Vol.1 ou 2 94
Parlainth: The Forgotten City 129
Sky Point and Vivane 129
Earthdawn Companion 94
Earthdawn Survival Guide 94
Throal Adventures 62
Prelude to War 78

Ecryme 208

Elécktra 208
Magies 133
Armageddon 138

Elric 236
Melniboné 217
La Nef des Fous 126
Les versets impies 133
Est inconnu 132
Ecran 94
Atlas of the Young Kingdoms 116
Sailing on the Seas of Fate 75

Feng Shui 174
Fading Suns 169
Screen & Weapons 81
Byzantium Secundus 119
Forbidden Lore:Technology 115
Lords of the Known Worlds 119

Guildes 255
Ecran Guildes 85
Les Carnets Pourpres T1 76
Les Venn'dys 114
Romans 42

GURPS 223
Conan 151
Magie / Horreur / Cyberpunk / Japon
Créat. fantastiques / Psioniques ..132
Ecran 94
Espace 137
Peuples Imaginaires 142
Vampires 170
Warehouse 23 104
Mecha 104
Planet Krishna 104
Robots 99
Reign of Steel 104

Harnmaster RPG 2nd Ed. 226
HarnMaster : Religion 168

Hawkmoon 2 239
L'Ecran 2 94

Heavy Gear 156
Terra Nova Sourcebook 120
Technical Manual 104
Deadlist Handbook 104
Field Guide: North 1 ou 2 78
Field Guide: South 1 ou 2 78
Badlands Sourcebook 99
Character Compendium 120
Southern Republic 120
Northern Vehicle Compendium 125
Southern Vehicle Compendium 125

In Nomine / Magna Veritas 208
Nouvel écran INS/MV 94
Scriptarium Veritas 179
Supplément au choix 120

Skyrealms of Jorune 3rd Ed. 136
Sholari Pack 109
Atlas Jorune 122
The Innocents of Gauss 68
The Gire of Sillipus 82

J.R.T.M. 2ed 213
Trésors des Terres du Milieu 162
L'Ecran du JRTM 58
La Carte du JRTM 58
Créat.des Terres du Milieu 84
Moria 112
Les Rangers du Nord 108
La Lorien 108
Isengard 108
Les Ents de Fangorn 108
Les Cavaliers de Rohan 108
Le Royaume de Cardolan 110
Rivendell 63
Les Voleurs de Tharbad 63
Aux Portes du Mordor 63
Assassins de Dol Amroth 63
La Porte des Gobelins 63
Ruines des Dunlens 63
Valar & Maiar 96

MERP II RPG 120
Elves 128
Angmar 160
Mirkwood 160
Southern Gondor: People 141
Southern Gondor: Land 192
Arnor: The People 141
Deluxe Lord of the Ring Map .70
Northern wastes 174

Kharne, la réunification 151

Kult 227
Ecran 94
Tarotcum 132
Les Légions des Ténèbres 180
Les Anges Déchus 104
Métropolis 161
Judas Grail 87

Le Monde de Murphy 179

Lég. des Contrees Oubliées 156
Ecran des Contrées Oubliées 94
Le Grimoire 122

Loup-Garou 179
L'Ecran + feuilles de personnages .72
Rite de Passage 99
La Voie des Loups 102
Rage sur New-York 128
Le Livre du ver 128
Caerns: Lieux de Pouvoir 145
Le Livre du Conteur ....TEL
Werewolf 2nd Ed. 141
Werewolf Screen 2nd Ed. 50
Tribebook (le volume) 50
Project Twilight 60
Freak Legion 60
Rage Across the World Vol. 1 101
Warriors of the Apocalypse 76
Black Labyrinth 55
Silent Striders Tribebook 50
Axis Mundi 91
Rage Across the World Vol. 2 101
Werewolf Chronicles Vol.1 101
Bastet 91
Nuwisha 60

Mage, le livre des règles ..179
L'Ecran + une aventure 63
La Trame du Destin 102
Technocratie: Progeniteurs 67
Le Livre des Ombres 154
Mage 2nd Edition 141
Mage 2nd Edition Screen 76
Fragile Paths 55
Celestial Chorus 50
Halls of the Arcanum 65
Horizon: Stronghold of Hope 76
Mage Tarot Deck 126
A Book of Shadows 91
The Sons of Ether 50
Verbena 50
Virtual Adepts 50
Void Engineers 50
Akashic Brotherhood 50
Cult of Ecstasy 50
The Chaos Factor 76
Technocracy: Progenitors 50
Iteration X 50
New World Order 50

Mage (Suite)
The Book of Madness 76
Book of Crafts 91
Mage Chronicles Vol.I 111
Dreamspeakers 50
Euthanatos 50

MEKTON Z 224
Ecran 94
Manuel Tactique 94
Mekton Empire 90
Starblade Battalion 104

Millennium's End v2.0 120
The Medellin Agent 90

Miles Christi 237

Mutant Chronicles 236
La Confrérie 142
Imperial 142
Le Manuel du Franc-Tireur 108
Capitol 132
Mutant Chronicle 2nd Ed. 167
Ilian: The Mistress of the Void ..56

NEPHILIM 2 265
Sc. Occ.1, 2 ou 3 120
Le livre noir 85
Les Arcaniades 180
Ecran Néphilim II 95
Selenim 179
L'Azalante Fugitive 114
Romans 42

Nightprowler 255
Ecran Nightprowler 94
Aventures à Samarande 131
Atlas de Samarande 170
Aventures à Saramande 2 122

Noir: The Film Noir RPG 170

Over The Edge 2nd Ed. 145
Forgotten Lives Adventures 93

Palladium RPG 2nd Ed. 149
Book of Dragons & Gods 119
Nightbon W.B. 2 102

Pendragon 236
Montagnes Sauvages 137
Land of Giants 116
Lordly Domains 116

REVE DE DRAGON 266
Du Voyage et des Voyageurs 189
Chateau Dormant 109
La Ballade de Harpsichord 109

Rifts 125
Rifts SourceBook 60
England 80
Africa 80
Mindwerks 80
Mercenaries 80
Phase World Sourcebook 60
Japan 99
South America Two 99
The Juicer Uprisings 80
Index & Adventures 65
The Coalition War 105
Lone Star 80
New West 85

Rolemaster
Manuel des Combats 68
Man. des Perso, et Camp. 103
Manuel des Sorts 120
L'Ecran de RM 58
Créatures & Trésors 124
Companion I 105
Companion II 126
Companion III 119
Companion IV 111
L'Horreur d'Orgillion 63
Compagnon du Combattant 128
Rolemaster Standard Rules 174
Arms Law Standard Revised 93
RM Player Guide 58
Rolemaster Spell Law 3rd Ed. 116
Rolemaster Talent Law 104
Castles & Ruins 104
Creatures & Monsters 90
Weapon Law 104
Rolemaster Annual 96 58
Black Ops 93

Runequest 230
Troll Gods/Troll Pack 119

Shaan ....TEL
Le livre de Shaens 113

Shadowrun 2nd Ed 237
Ecran Shadowrun 59
Tirez sur le dragon 67
Eclipse Totale 60
Le Guide de Seattle 189
Le Grimoire 161
Le Démon dans la bouteille 85
La Reine Euphoria 85
Guide de l'Amérique du Nord ..170
Les voleurs de narcopuces 94
La Dame de Coeur 80
Nations Americains d'Origine ..204
Alerte Rouge 104
Elven Fire 103
Tir Tairngire 204
Des Pourris et des Ombres ..94
Street Samurai Catalog 59
Shadowtech 75
Cybertechnology 75
Awakenings: New Magic 75
Dunkelzahn's Secrets 75
Virtual Realities 2.0 89
The Shadowrun Companion ..75
Missions 75
Underworld Sourcebook 75
Mob War 75
High Tech & Low Life 100

Star Wars 2nd Ed. 180
Le Guide de l'Empire 113
Le Guide de l'Alliance 132
Pluie d'Etoiles 65

Star Wars (Suite)
Les Récupérateurs 65
Manuel du Général Cracken 81
Le Domaine du Mal 71
Guide Etoile de la Mort 98
Manuel du Maître de jeu 115
Ecran du maître de jeu 81
Supernova 129
Guide de la Trilogie 180
Cargos Interstellaires 129
Eclaireurs 129
L'enlèvement de Crying 75
Fragments Bordure Extérieure ..104
Guide de l'Heritier de l'Empire .151
Les étoiles jumelles de Kira .Tel
S.W. RPG Revised (couleur) 162
Fantastic Technology 81
Han Solo/Corp. Sec. 108
Galaxy G. 1, 2, 3, 4, 5, ou 6 81
Galaxy G. 7, 8, 9, 11 ou 12 81
G. G #10: Bounty Hunter 97
Wanted by Cracken 81
Gamemaster Handbook 97
Heroes and Rogues 97
Miniatures Battles 2nd Ed. 97
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. 119
Imperial Sourcebook 2nd Ed. 119
Planets Collection 135
Jedi Academy Sourcebook 119
Kathol Rift 81
Shadows of the Empire 119
The Thraw Trilogy 135
The Darkstryder Campaign 162
The Truce at Bakura 119
Miniature Battles Starter 189
Star Wars Vehicles Starter 189
Shadows Empire: Planet Col. 81
Classic Adventures #3 97
Star Wars Live Action RPG 108
Tales of the Jedi 135
S.W. Live Action Tool Kit 81
Operation Elrood 81
Pirates and Privateers 97
Classic Adventures #4 108
Star Wars Instant Adventure ..81
S.W. Adv Journal Vol v.1 #12 65

THOAN 280
Arwoor 180

Traveller RPG 146
Starships 117
Central Supply Catalog 134
Alien Archives 134
Milieu O: The Third Imperium 134
First Survey 134

Vampire, le livre de règles 171
Vampire, l'écran 59
Des Cendres aux Cendres 92
Les Liens du Sang 58
Chicago by Night 149
Succubus Club 135
Diablerie au Mexique 78
Le Guide des Joueurs 157
Le livre du Clan Toréador 103
Le livre du Clan Brujah 103
Milwaukee by Night 128
Le livre du Conteur 145
Le livre du Conteur 146
Portfolio 180
Vampire 2nd ed 141
Vampire 2nd screen 50
Dirty Secrets Black Hand 91
The Inquisition 60
Clanbook : Le volume 50
Player's guide to the Sabbat 75
The Last Supper 75
Blood and Fire 76
Chicago by night 2nd ed 91
Hunters hunted 50
Player's Guide 2nd ed 110
Los Angeles by Night 91
DC by Night 91
Berlin By Night 75
Storyteller's handbook 91
Storyteller Guide Sabbat 75
Prince's Primer 55
Elysium: The Elder Way 76
Book of Nod 55
Vampire Diary: The Embrace 76
Chicago Chronicle vol. 1 101
Chicago Chronicle vol. 2 101
Chicago Chronicles vol. 3 101
Montreal by Night 76
Romans Vampire 32
Pins des Clans (au choix) 29
Deluxe Ankh Necklace 35
T-Shirts White Wolf 109

Vampire: l'Age des Tén. 197
Vampire: the Dark Ages ..141
Dark Ages Screen 50
Storyteller's Secrets 76
Constantinople by Night 76
Cappadocian 60

The Masquerade
Masquerade Book of Props 76
Elder's Revenge 91
Laws of the Night 55
Oblivion 76
Liber des Goules 55

Monde des Téné.: France ..189
Gypsies 76
World of Darkness: Outcasts 76
Destiny's Price 76
WoD Combat Book 76
World of Darkness 2nd Ed 91
Midnight Circus 76
WoD: Mummy 2nd Ed. 91

Warhammer 180
Pe.r.s.o.n.n.a.g.e 88
Mort sur le Reik 150
Le Pouvoir derrière le Trône 132
Middenheim 113
Kislev 142
Repose sans paix 123
Empire en Flammes 142
La Seigneur des Liches 113
Ecran 36
1er Compagnon 113
Le Feu dans la Montagne 113
Le Sang dans les Ténèbres 104
La Mort sur son rocher 104
Guerre au Royaume des Nains ..113
Sombre allé de la mort 123
Le Château de Drachenfels 123
Pour la Gloire d'Ulric 167
Le Nouvel Apocryphe 142
L'Agonie du Jour ....TEL

Wraith: Le Néant 208
Ecran Wraith 94
Guide du Joueur 161
Midnight Express 104
Wraith Second Ed. 141
Wraith Second Ed. Screen 76
The Quick and the Dead 60
The Hierarchy 60
Dark Kingdom of Jade 76
Dark Kingdom of Jade Adv. 76
Haunts 76
Artifacts 60
Sandmen 60
The Risen 60
Dark Reflections: Spectres 50
Guildbook: Masquers 50
Shadow Players Guide 91
Charnel House of Europe 76

WARGAMES

Afrika 247
Ailes de la gloire 230
Arsouf 1191 116
Europa Universalis 340
Kharkov + Rostov 247
Kursk 196
Moskva 196
Nach Frankreich 332
Rossyia 1917 315
S.P.Q.R. 332
Stalingrad 230
Yom Kippur 247
Sagunto 329
World in Flames Deluxe 624
WiF Final Ed. Classic 312
WiF Final Ed. Deluxe Update 286
Great War at Sea 252
Hannibal: Rome vs Carthage 264
Samurai 269
ASL Action Pack Scenarios 132
Pegasus Bridge (ASL) 198
The Sun Never Sets 252
Battles for North Africa 228
War in the Desert 528
Barbarossa :Army Group S. ..282

Jeux de Plateau

Diplomatie 288
Dune 288
Il était une fois 109

WARGAMES Fantastiques

Junta 189
Fief II 229
Les Colons de Katane 171
Méditerranée 261
Elixir 109
Meurtre à l'Abbaye 218
Lunch Money 96
Advanced Civilization 363
Colonial Diplomacy 363
History of the World 231
Machiavelli 231
Family Business 85
Honor of the Samurai 148
Age of Renaissance 363

Soirée Enquête
Série Noire à l'Encre Rouge 74
Cinq Cadavres à la UNE 93
Dieu est Mort 93
OVNI soit qui mal y pense 114
L'Ivresse des Profondeurs 114
Leviathan 128
Flintloque - The Skirmish 180
Deadloque: Death in the Snow ..180
Toutes les figurines disponibles
Warzone 237
Figurines ....Tel
Inferno, Bat. des Abysses 197

WARHAMMER Nelle Ed. 465
Armées Chaos 228
Codex 142
Seigneur Dragon Haut Elfe 304
Elfharion sur Griffon 228
Orion, Roi de la Foret 152
Char de Grom 228
Trone du Pouvoir Nain 199
Cloche Hurlante Skaven 228
Nagash 152
Louen Cœur de Lion 199
Pretre Mage Slann 304
Ariel, La reine de Loren 152

WARHAMMER 40.000 465
Dark Millenium 285
Codexs 142
Dreadnought 285
Escouade Devastator 199
Land Speeder 228
Motos Space Marines 71
Escouade du Chaos 152
Berzerks de Khorne 71

NECROMUNDA 465
Outlanders 266
Gang (au choix) 123

SPACE HULK 465
WARHAMMER QUEST 465
TALISMAN 369

Pour tout renseignement concernant la Gamme G.W., nous contacter

LOGICIELS

Operation Crusader IBM 459
Flight Commander IBM 459
D-DAY CD-ROM 459
Kingmaker 396
Ad. Civilization CD-ROM 459
Third Reich 459
Wooden Ships CD-ROM 459
Campaign Cartographer 486
Dungeon Designer 207
City Designer 243
CC Fonts - 1 105
CC-Perspectives 243
CC-Pro 291
History of the world 459

ACCESSOIRES

Boite de 7 dés Assortis 24
Tube de 7 dés géants 49
Bourse Cuir 29
Bourse Velour 13
Casier de rangement pions 16
Packs de 40 Pierres + bourse 29
Classeur Ultra-Pro 44
Feuille portes cartes (9 cartes) ..1,20
Feuille portes cartes (6 cartes) 2
Portfolio 4 pochettes 24
Portfolio 9 pochettes 32
Deck Protectors (100) 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro ..10

MAGAZINES

Inquest 25
Scrye 25
Dragon Magazine (VO) 26
Dungeon 29

Jeux de Cartes

Boite/Booster

Dark Age
Starter 80
Booster 17

Dés Dragons 80
Dragon Dice 72
Kicker Pack (au choix) 33
Magestorm 72
Battlebox 152
Frost Wings 33
Commanders Manual 84

Legends of the Five Rings
Emerald Edition Starter ....524 .48
Emerald Edition Booster ....485 .15
Forbidden Knowledge ....493 .12
Anvil of Despair Starter ....524 .48
Anvil of Despair Booster ....485 .15
ShadowLand Booster ....485 .15
Crimson and Jade Start. 524 .48
Crimson and Jade Boost.485 .15
The Battle of Beiden Pass 132

Mythos
Dreamlands Starter ....492 .53
Dreamlands Booster ....584 .17

Star Wars
Starter ....569 .53
Booster ....546 .16
A New Hope ....546 .16
The Empire Strik. B.: Hoth ..546 .16
Dagobah ....497 .15

Le Seigneur des Anneaux
Starter VF ....399 .44
Booster VF ....428 .13
Middle-earth: The Dragons ..412 .12
Middle-earth: Dark Minions .420 .13

SPELLFIRE
Starter VF 75
Booster VF 21
Starter 3rd Edition ....275 .50
Starter 4th Edition ....275 .50
Dragonlance Boosters ....472 .14
Ravenloft Boosters ....472 .14
Forgotten Realms Boosters 472 .14
Underdark Boosters ....472 .14
Powers Booster ....472 .14
Runes & Ruins Booster ....522 .14
Birthright Boosters ....522 .14
Night Stalkers Boosters ....522 .14
Draconomicon Boosters ....522 .14
Reference Guide 64
Reference Guide Vol II 76

X-Files - The Card Game
X-Files Starter ....547 .50
X-Files Booster ....516 .15

Vampire: The Eternal Struggle
Jyhad Starter ....430 .47
Starter ....430 .47
Booster ....475 .14
V:TES Dark Sovereigns ....423 .12
V:TES Ancient Hearts ....423 .12
V:TES The Sabbat ....528 .23
Darkness Unveiled 85

Rage
Legacy of the Tribes ....225 .10

Guardians
Starter VF 55
Booster VF 16
Dagger Isle 16
Necropolis Park 12

Netrunner
Starter VF 99
Booster VF 16
Proteus 16

MAGIC

MAGIC VF
•Magic 4ème Ed. / Mirage
Start. + 1 boost.T.N. offert 59
8 Starters + 2 offerts 472
Booster 19
28 boosters + 8 offerts 532
•Visions
Booster 19
28 boosters + 8 offerts 532
•Renaissance
Booster 11
45 Boosters + 15 offerts 540
•Terre Natale
Booster 11
40 Boosters + 20 offerts 479
•Alliances VF
Booster 16
36 boosters + 9 offerts 576
Boite Magic pour débutant 85

MAGIC VO
•Magic 4th Ed / Ice Age
Starter + 1 boost 59
7 Starters + 3 offerts 419
Booster 19
26 boosters + 10 offerts 494
•Chronicles
Booster 16
10 boosters + 3 offerts 159
34 boosters + 11 offerts 544
•Fallen Empires
Booster 12
45 boosters + 15 offerts 539
•Mirage
Starter + 1 boost T.N. offert 59
8 Start. + 2 off. + 2 boost. 472
Booster 19
26 boosters + 10 offerts 494
•Visions
10 boosters + 3 offerts 189
26 boosters + 10 offerts 494

X-Files
1 Boite achetée
=
1 T-Shirt & la carte «No one so Paranoïd»

MAGIC
1 Boite achetée
=
1 Booster 3[e] Ed. Bords Noir VF Offert

DAGOBAH
1 Boite achetée (497F)
=
Collisimo Offert

LIVRE DES SCHEMES
94F
=
Collisimo Offert

GURPS VAMPIRE
180F
=
Collisimo Offert

CHIEN DE GUERRE
(141F)
=
Collisimo Offert

Pour toute première commande, un avoir de bienvenue de 50F sur une prochaine commande.

FRAIS DE PORT

- GRATUIT pour toute commande supérieur à 450F (Franco)
- Colissimo (48H) 35F
- Contre Remboursement + 35F
- Etranger/DOM TOM 49F

COMMANDES

- Par Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande
- Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement

Les jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.

CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

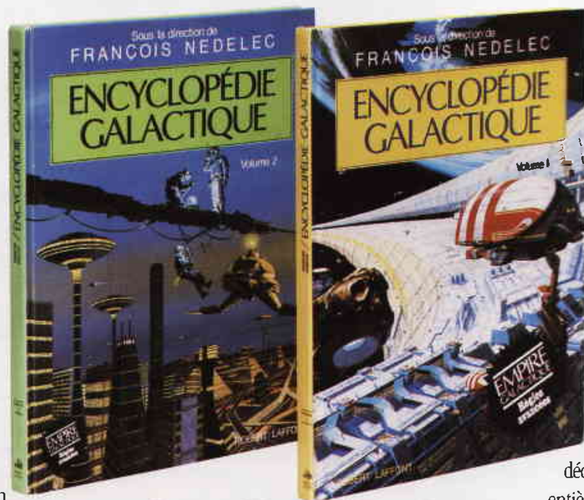
Empire Galactique

Jeu de rôles de science fiction écrit par François Nédélec et illustré par Manchu

Notre Star Wars à nous

opéra spatial pour tous

Ce jeu de rôles paru au milieu des années 80 est remarquable à plus d'un titre. Premièrement, c'est le premier jeu de rôles de space opera français (et à ce jour, le seul digne de ce nom). Deuxièmement, c'est le premier à avoir été édité par une "grande" maison d'édition (Robert Laffont) dans un format similaire aux œuvres de SF et donc à avoir eu une diffusion très importante (ce qui ne veut pas dire de nombreux joueurs) dans tous les points de vente possibles (FNAC, librairies, etc.) et, finalement, c'est le premier à avoir accordé une place aussi importante au look et aux graphismes. En pleine vague *Donjons et Dragons* de la première époque (avec un dessin commis par un aveugle et avec les pieds toutes les 5 pages), cette profusion d'illustrations superbes a marqué plus d'un joueur.



... le système d'Empire Galactique est cependant bien proche de ce qui se fait actuellement.

un système de jeu très critiqué

Généralement, cela se gâtait à la lecture des règles du jeu. La création des personnages rappelle (de loin) celle de *Traveller* et permet de créer des individus fort réalistes. Entre les militaires, les mystiques aux pouvoirs mentaux et les techniciens hors pair, tout joueur normalement constitué devrait trouver chaussure à son pied. Côté background, on navigue entre des concepts très fréquents dans la SF (l'armement) ou de bonnes idées originales (comme le système de propulsion des vaisseaux). Le tout est baigné par une ambiance très "*Star Wars*", c'est-à-dire très éloigné de ce qui se passe sur notre bonne vielle Terre. On est loin des univers glauques de *Outland* ou d'*Alien*. Trop simples pour les fans de science fiction (abreuvés de *Space Opera* et de *Traveller*), trop avant-gardiste pour les débutants, le système d'*Empire Galactique* est cependant bien proche de ce qui se fait actuellement. Comme quoi, il n'est pas toujours intéressant d'être en avance sur son époque. La liste d'équipement (la première chose sur laquelle un fan de SF se jette) est à ce titre très représentative : quelques objets originaux, mais trop peu nombreux et pas assez définis. Le succès n'a donc pas été celui escompté même si, à mon avis, *Empire Galactique* avait tout pour devenir un classique, si les joueurs qui privilégient le rôle sur le système avaient été plus nombreux à l'époque.

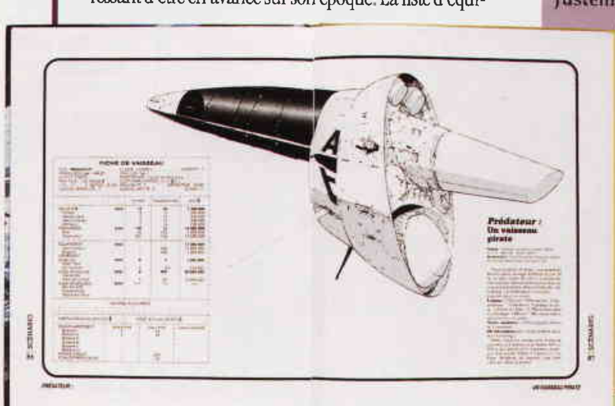
De bons scénarios

Le jeu de base a tout de même engendré trois suppléments et je me pencherais surtout sur *Frontières de L'Empire*, une compilation de scénarios tous plus intéressants les uns que les autres. Le premier "L'astéroïde" ne m'avait pas plu, à l'époque. Je l'ai relu et, finalement, il répond tout à fait à ce pourquoi il a été écrit : initier des joueurs qui ne connaissent pas vraiment la science fiction. La suite est bien plus intéressante. On trouve "Le cas de l'ambassadeur trop protégé" où l'auteur jongle avec les trois lois de la robotique d'Asimov dans une enquête policière digne des épisodes les plus tordus de Columbo. " La nuit des bourrins " est un véritable chef d'œuvre, utilisable dans bien d'autres jeux (*GURPS Espace* par exemple) et se déroule sur une planète prison où les règles sont bien différentes de celles de notre monde (je n'en dis pas plus : jouez-le, vous verrez bien...). " Marine " enfin, est une sorte de compromis " Peace & Love " entre *Waterworld* et *Aquablue*. La planète couverte d'eau décrite est riche et peut même servir à une campagne entière pour n'importe quel jeu de SF.

suites... et fin

Les deux suppléments suivants d'*Empire Galactique* ont tenté de masquer les prétendus défauts du jeu de base en changeant du tout au tout le look et même le concept du jeu. Ils sont présentés en format typiquement jeu de rôles (couverture cartonnée grand format) et ne sont pratiquement qu'extensions de règles et listes de matériel. Si l'auteur nous avait livré là plusieurs dizaines de scénarios comme ceux de *Frontières de l'Empire*, peut-être les joueurs auraient-ils commencé à accrocher. En changeant complètement de cap, il n'est parvenu qu'à décevoir les fans qui appréciaient le jeu (dont je suis). Mais l'arrivée de *Star Wars* a réduit à néant tout espoir de développement d'un autre jeu de SF en français et *Empire Galactique* a malheureusement disparu. Un dernier mot sur l'auteur : il est évident que François Nédélec était passionné par son sujet et les quelques parties que j'ai pu jouer en sa compagnie ont toujours été de très grands moments.

CROC



QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Justement, et Nédélec dans tout ça ? Il y a quelques années, il a signé une version informatique d'*Empire Galactique* qui n'a semble-t-il pas mieux fonctionné que le jeu de rôles. Récemment il a co-signé le jeu informatique des Guignols. Ça doit donc bien aller pour lui. Merci. Manchu, quant à lui, continue d'illustrer des couvertures de romans SF et des articles sur la technologie spatiale dans les revues scientifiques et travaille de temps en temps pour Siroz Productions. Il est l'unique illustrateur de la gamme *Heavy Metal*.



Elixir

Coquins de sorts !

Elixir vous propose un amusant voyage au pays du peuple Fée. Comme chaque année, les plus puissants sorciers du royaume s'affrontent lors d'une joute magique, sans aucune violence, d'où un seul sortira vainqueur.
Chaque magicien dispose de curieux composants de sorts et lance des maléfices plus étonnants encore.

Les puissances magiques feront-elles pencher la balance cosmique de votre côté ?





Un jeu pour toute la famille, de 10 à 110 ans.

Pour 3 à 8 joueurs.

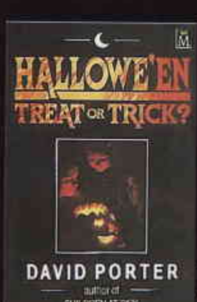
Asmodée Éditions

4, route de Versailles 91190 VILLIERS LE BACLE

Le démon du jeu

Les intégristes veulent la peau du jeu de rôles. Qui sont-ils et pourquoi tant de haine ? *Galvin Baddeley* a enquêté...

Lors de la préparation de ce dossier, Neil Gaiman a raconté à l'équipe d'arcane (dont nous traduisons l'article) une petite histoire édifiante. Alors qu'il était encore journaliste free lance, il eut un jour - c'était juste avant que Ruppert Murdoch n'en prenne les rênes - un coup de fil du journal *Today*. Son interlocuteur lui annonça que comme il s'y connaissait dans le domaine du fantastique et qu'il avait des amis qui jouaient à *D&D*, il avait été choisi pour rédiger un article destiné à faire la une du journal sur les dérives sataniques du JdR. Il refusa et le papier ne sortit jamais.



Si vous êtes chrétien et si certaines des questions abordées ici vous intéressent, nous ne pouvons que vous recommander la lecture de l'ouvrage de David Porter, *Halloween : Treat or Trick* (en vente dans toutes les librairies religieuses), dans lequel l'auteur se livre à une analyse objective et posée des dangers éventuels qu'il y a à pratiquer les jeux de rôles.

Please allow me to introduce myself...

Quel rôliste n'a pas été confronté au moins une fois au problème qui consiste à expliquer à un non initié ce qu'est le jeu de rôles? Comment le définir exactement ? Peut-on parler de fiction interactive ? De pièce de théâtre intellectualisée ? Ou, plus simplement, d'une version particulièrement évoluée du jeu enfantin " On dirait que je serais... " ? Un " family forum " du Christian Life Ministries en arrive lui, après de " longues recherches " sur la nature même de *Donjons et Dragons*, à la conclusion qu'il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'un " apprentissage de la démonologie, de la sorcellerie, du vaudou, du meurtre, du viol, du blasphème, du suicide, de la folie, des perversions sexuelles, de l'homosexualité, de la prostitution, de l'œuvre du Malin, du pari et du jeu, de la psychologie jungienne, de la barbarie, du cannibalisme, du sadisme, de la profanation, de l'invocation des démons, de la nécromancie et de la divination. " S'il y a tout ça dans *D&D*, qu'est-ce qu'il peut bien y avoir dans *AD&D* !

Cette appréciation sur le caractère " démoniaque " de *D&D* n'est pas une opinion isolée. Les " croisés de l'ordre moral " mènent campagne contre le jeu de rôles depuis au moins une décennie. Leur but principal : bannir le JdR des écoles, des collèges et des établissements publics, en faisant pression sur les détaillants pour les décourager de distribuer ce type de produits et en s'efforçant de convaincre les parents que ces jeux représentent un danger pour leurs enfants. En bref, ces " puritains modernes " veulent la disparition pure et simple du JdR (bien que les plus médiatiques d'entre eux protestent avec véhémence qu'ils ne souhaitent pas, loin d'eux cette idée, rétablir un régime de censure). Pourquoi ces gens sont-ils si violemment opposés à l'existence même du jeu de rôles ? Et, grand dieu, qui sont-ils donc ?

> **Un apprentissage de la démonologie, de la sorcellerie, du vaudou, du meurtre, du viol, du blasphème, du suicide, de la folie, des perversions sexuelles, de l'œuvre du Malin, de la psychologie jungienne, du cannibalisme, du sadisme, de la nécromancie et de la divination.**

Les détracteurs du JdR qui ont le plus souvent la vedette appartiennent au B.A.D.D. (Bothered About *Dungeons & Dragons* - N.D.T. : "Ceux que *D&D* inquiètent "). Ce groupement a été fondé par Pat Pulling, un détective privé américain du beau sexe, après le suicide de son fils en 1982, qu'elle attribue à sa passion pour le JdR. Depuis sa création, le B.A.D.D. a recensé plus de cent cas de suicides et de meurtres qui trouveraient - le conditionnel s'impose - leur cause dans la pratique du JdR.

D'autres organisations, parmi lesquelles on trouve notamment Chick Publication (cf. plus loin), Media Spotlight et the Pro-Family Forum, ont lancé la même croisade des deux côtés de l'Atlantique.

Pourquoi tant de haine ? Et pourquoi s'en prendre au jeu de rôles ? D'abord parce qu'il s'agit d'une cible relativement faible : malgré son incontestable succès commercial ces vingt dernières années, le JdR reste un passe-temps marginal. Beaucoup le considèrent encore comme un hobby bizarroïde, voire un peu louche. On oublie que des activités aussi diverses que le flipper, le théâtre, la danse ou la vidéomania ont toutes, à un moment ou à un autre, été condamnées comme instruments de la décadence supposée de la société et au centre des campagnes de dénigrement des " croisés de l'ordre moral ".

Ensuite, parce qu'après le milieu estudiantin, où il est apparu, le JdR a conquis un public de plus en plus jeune. Et, de fait, certains gros éditeurs visent à dessein le public adolescent depuis une dizaine années. Et ce passage du magasin spécialisé au magasin de jouets justifie à lui seul que le JdR fasse l'objet d'une vigilance accrue. Les parents qui pensent que leur progéniture court un risque abdiquent rapidement tout bon sens au profit de la paranoïa. Ceux qui ont enquêté sur les phénomènes de " panique morale " connaissent bien ce processus. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle un thriller ne fonctionne que si la menace qu'il met en scène frappe d'innocents adolescents (enfants victimes de " cassettes vidéo corruptrices ", pédophilie sur Internet, sodas alcoolisés menant à l'alcoolisme juvénile...).

T'as pas deux D10 ? Chuis à court de munitions.

Un des fléaux que les opposants au JdR combattent est le suicide des jeunes. Et pour chaque parent, l'idée même que son enfant puisse se suicider est un véritable cauchemar. C'est pourquoi la citation qui suit, tirée d'un pamphlet du B.A.D.D., a été choisie à dessein pour attirer l'attention des intéressés, les parents qui ne connaissent rien à l'univers du JdR. Ouvrez les guillemets (et fermez les narines) : " Avec plus de 6 500 cas de suicides d'adolescents par an, et plus de 50 000 tentatives, nous ne pouvons passer sous silence l'existence d'un « jeu » qui s'ap-



parente à un apprentissage de la sorcellerie, de l'adoration de Satan et d'une institution ressemblant étrangement à un culte, sans parler des phrases qui constituent en elles-mêmes des incitations au suicide. " Suit une liste de noms d'adolescents qui se sont suicidés et qui - ce n'est pas nous qui soulignons - "JOUAIENT BEAUCOUP À *D&D*".

Si on fait abstraction un instant de l'absurdité qui consiste à voir dans le JdR un apprentissage " de la sorcellerie, de l'adoration de Satan et d'une institution ressemblant étrangement à un culte ", qu'en est-il réellement de ces " phrases qui constituent en elles-mêmes des incitations au suicide " ? Si l'on se penche sur les cas de suicides recensés par le B.A.D.D. et ses semblables comme autant d'illustrations du danger du JdR, aucun n'apparaît, à l'examen, aussi univoque qu'on veut bien le dire. Dans tous les cas, il s'agissait d'adolescents ayant de gros problèmes comportementaux - usage de drogue, mauvais traitements, carence émotionnelle sont des éléments que l'on retrouve régulièrement. Voir dans la pratique de *D&D* la seule cause de ces suicides peut sans doute rassurer des parents anéantis et même apparaître comme un bon moyen de se décharger de sa propre responsabilité, mais le procédé ressemble également à s'y méprendre à la désignation - toujours facile - d'un bouc émissaire.

Son fils avait développé des tendances "lycanthropiques" et durant le mois qui a précédé son suicide, les 19 lapins qu'il avait élevés ont été mystérieusement taillés en pièces et un chat a été démembré au couteau.

À cet égard, le cas de Bink, le fils de Pat Pulling, est particulièrement éclairant. Dans un article pour le livre *Satanism in America*, Michael Stackpole a étudié les méthodes de Pulling, et notamment sa façon très personnelle de sélectionner les articles relatifs à des suicides d'adolescents, qui viendront alimenter les brûlots du B.A.D.D. Dans la partie de l'article [consacré à la mort de son fils] que Pulling n'a pas reprise, on peut lire : « Il avait de nombreux problèmes qui n'avaient aucune espèce de rapport avec le JdR », déclare Victoria Rockercharlie, qui avait suivi le même programme pour enfants surdoués que Bink Pulling. Bien qu'elle se déclare, du moins dans la prose du B.A.D.D., totalement surprise par le suicide de son fils, Pat Pulling était parfaitement au courant des problèmes de son fils. Au cours d'un séminaire de la North Colorado / South Wyoming Detective association, qui s'est tenu du 9 au 12 septembre 1986, elle a déclaré que son fils avait développé des tendances " lycanthropiques ", telles que courir dans le jardin attenant à la maison en aboyant. Durant le mois qui a précédé son suicide, les 19 lapins que Bink avait élevés ont été mystérieusement taillés en pièces et un chat a été démembré au couteau. Il est clair que Bink Pulling était un jeune homme perturbé.

Dans leur livre *The Seduction of Our Children*, les évangélistes Neil T. Anderson et John Russo affirment : " Depuis 1979, de nombreux suicides, meurtres et mystérieuses disparitions dans tout le pays sont liés aux jeux de rôles. ", et poursuivent : " Nos recherches montrent que 44% des adolescents qui les pratiquent ont des pulsions meurtrières ! " (sans doute dirigées vers les personnes de Messieurs Anderson et Russo). D'autres évangélistes ont eux aussi dressé la liste de cas de meurtres d'adolescents qui, selon eux, trouveraient leur cause dans le JdR. Pat Pulling est même allée jusqu'à inclure, dans son livre *The Devil's Web : Who Is Stalking Your Children ?* [N.D.T. : "Le Démon tisse sa toile : qui guette vos enfants ?"], une annexe spécialement destinée à d'éventuels enquêteurs et recensant les indices à rechercher (dés, " floor plans ", et ainsi de suite) afin de déterminer si un crime a un lien avec le JdR.

Il serait particulièrement réconfortant pour l'esprit de penser que personne ne prête l'oreille à ce genre de sornettes. Mais elles rencontrent un certain écho et influencent la société toute entière. Aux États-Unis, existe ce que l'on appelle des "cult cops" - des officiers de police intégristes -, qui ne sont pas les derniers à participer aux séminaires bidon qu'organisent Pat Pulling et ses acolytes - des " experts ", à les en croire - sur l'occulte et les dangers de *D&D*, sensibilisant ainsi les représentants de l'ordre aux activités du B.A.D.D. et d'autres associations du même acabit. En Grande-Bretagne et en France, la police est, malgré tout, restée beaucoup plus posée et plus raisonnable face aux affirmations paranoïaques des mouvements intégristes. La presse " tabloïd ", elle, se montre beaucoup moins rigoureuse dès qu'il s'agit d'un fait divers un peu croustillant, du type de ceux que ressassent les intégristes pour étayer leur théorie du danger du JdR. Ainsi, une partie de la presse à scandales britannique a récemment tenté, mais sans succès, d'accréditer l'idée que le meurtre particulièrement violent commis par Michael Ryan, à Hungeford, trouverait sa cause dans un JdR par correspondance (on a également parlé de l'influence des "video nasties" alors que Ryan n'avait même pas de magnétoscope).

I'M A CHEAP RPGAHOLIC

Les choses deviennent plus graves quand des avocats et des psychiatres invoquent une prétendue " dépendance à *D&D* " durant

Dans l'arrêt qu'elle a rendu le 16 février 1995, la cour d'appel américaine de Tenth Circuit a dû confondre sensationnalisme de talk-show et expertise scientifique. Elle a en effet confirmé une décision de justice qui avait donné raison à un gardien d'une prison d'État de l'Oklahoma d'avoir interdit la pratique du JdR dans l'enceinte de la prison aux motifs que "le roleplaying encourage les comportements agressifs et que les PJ peuvent être utilisés comme motifs de tatouage (sic)" (source : Jeff Freeman).



le procès de jeunes voleurs, violeurs ou meurtriers pour tâcher d'atténuer leur responsabilité. Si l'on en croit un article du magazine chrétien *Battle Cry*, " un psychiatre aurait affirmé devant une juridiction canadienne que la violence des idées charriées par *Donjons & Dragons* avait joué un rôle prépondérant dans le passage à l'acte de Michael Leduc, soupçonné de meurtre. ". Leduc a été accusé en avril 1996 d'avoir matraqué à mort Norma Kowhel, ainsi que d'avoir gravement blessé son mari et sa fille. " Sa passion pour *D&D* aurait affaibli sa perception des limites entre fiction et réalité ", expliqua le docteur Stanley Semaru au jury de la cour suprême de Colombie britannique. Après avoir étudié les produits *D&D*, ce dernier s'est dit " horrifié par l'incroyable sadisme de cette littérature ". Si on laisse de côté l'idée que cette opinion pour le moins tranchée semble indiquer que le docteur Semaru a besoin, au moins autant que ses patients de quelques soins, reste la vraie question : que penser de tout cela ? Le fait que des experts désignés par les tribunaux témoi-

Ce ne sont pas des gens très équilibrés. Dans leur grande majorité, d'ailleurs, ce sont des déséquilibrés, pas seulement d'un point de vue théologique, mais également d'un point de vue psychiatrique.

MAGIC L'Assemblée

Certains éditeurs ont fait un effort en direction des détenteurs de la vraie foi (cf. le " T.S.R. code of ethics", page 23). Ainsi, dans la quatrième édition de *Magic : The Gathering*



certaines cartes ont, du fait de leur intitulé ou de leur illustration, disparu – Demonic Tutor (Percepteur Diabolique, ci-dessus dédicacée par R. Garfield) — ou ont eté retouchées (le pentacle de Force Impie, ci-dessous, a été effacé).



DRAGONRAID

LE JEU DE LA COMMUNAUTÉ DES CHRÉTIENS

Il existe un JdR chrétien. Si, si.

Dragonraid - publié par Adventures for Christ, 19 $ ou disponible en shareware (ftp://earth.usa.net/users/dragonraid). Pourquoi le démon devrait-il se tailler la part du lion dans les jeux de rôles ? Des pans entiers de la littérature fantastique sont dus à des écrivains qui étaient également des croyants sincères. Et l'évangéliste Dick Wulf, quand il a commencé à réfléchir à un antidote à *D&D*, aurait aussi bien pu écrire un ouvrage aussi charmant que *le Seigneur des anneaux*, de J.R.R.Tolkien.

Au lieu de ça, il a conçu *Dragonraid*.

Les joueurs y incarnent les "Twice-Born" [N.D.T. : littéralement, les "Nés-deux-fois", référence au baptême qui constitue, pour les chrétiens, une seconde naissance], envoyés par le "Overlord of Many Names" [N.D.T. : littéralement, le "Seigneur aux Innombrables Noms"] dans les "Liberated Lands" afin de sauver les "Once-Born" des griffes du Grand Dragon Rouge. Le Grand Dragon a si parfaitement embobiné ces pauvres Once-Born (détournés qu'ils sont de la vraie voie par des biens matériels aussi malfaisants que, je cite, "les pierres des campagnes et les fleurs des jardins" !) qu'ils ne se rendent même pas compte qu'ils sont devenus ses esclaves. Arrêtez-moi tout de suite si la symbolique de l'ensemble vous échappe encore.

Le jeu ne manque pas, ici ou là, d'une certaine inventivité. Le passage pendant lequel le " Seigneur aux Innombrables Noms " se sacrifie (se transformant en une immense vague pour étouffer les flammes que crache le Dragon) pour permettre aux Twice-Born de fuir est une vraie réussite de ce point de vue. Mais dans l'ensemble, le jeu hésite entre le banal et l'involontairement comique. Les caractéristiques de base des personnages sont - tenez-vous bien - : l'Amour, la Joie, la Paix, la Patience, la Gentillesse, la Bonté, la Douceur, la Loyauté et la Maîtrise de soi. Les compétences des PJ dépendent de leur score dans ces caractéristiques. Ce qui donne des résultats véritablement charmants : ainsi, un personnage ayant un score élevé en Joie nagera mieux qu'un autre, le reste à l'avenant.

Les PJ disposent aussi de sorts ("les runes du monde") qu'ils lancent en récitant des versets de la Bible. Dick Wulf pense qu'apprendre par cœur les Saintes Écritures est une Bonne Chose. Il a assuré l'Amérique chrétienne que *Dragonraid* avait des effets extraordinaires... "Les joueurs mémorisent de 50 à 100 passages de la Bible par an.". Malheureusement pour lui, l'Amérique chrétienne n'a pas du tout été impressionnée. Le jeu a été condamné comme "impie, moyenâgeux et démoniaque" et son éditeur a fait faillite.

"vengeance est mienne" a dit le seigneur ?



gnent du danger potentiel des JdR ne renforce-t-il pas la " croisade " que mènent des organismes comme le B.A.D.D. ?

Il convient toutefois de noter qu'un procès n'est pas toujours juste, ni même rationnel. Dans une affaire épineuse, voire perdue d'avance, un avocat peut se cramponner à n'importe quel argument pour tenter d'atténuer la responsabilité de son client, y compris l'expertise de professionnels un peu à la marge, pour ne pas dire obscurs. Ces dernières années, des avocats ont ainsi, en désespoir de cause, bâti leur défense sur la dépendance supposée de leur client à la nourriture des fast-foods ou le fait qu'il était possédé par des démons, moyens de défense conformés par " l'expert " ad hoc. Quand un expert judiciaire affirme devant une juridiction que les JdR sont une incitation au crime, il ne reste plus qu'à se demander comment il en est arrivé à cette conclusion et s'il n'y a pas été poussé par la propagande du B.A.D.D. et des groupements du même acabit.

Un psychologue réputé, Armando Simon, a étudié pour la revue *Psychology in the Schools*, les liens qui pouvaient exister entre jeu de rôles et instabilité émotionnelle chez l'enfant. Il en est arrivé à la conclusion suivante : " En dépit d'articles de presse alarmistes se faisant l'écho, d'une part du caractère satanique, selon certains parents intégristes, de *D&D* et, d'autre part, de la mise en cause de ce jeu par certains policiers et procureurs dans des cas de fugues, de suicides et de crimes divers, les résultats de notre étude sont bien plus terre à terre. Nous n'avons découvert aucun lien entre pratique, même assidue, de *D&D* et instabilité émotionnelle. Nous nous sommes rendus compte, au contraire, que les joueurs de *D&D*, en tant que groupe, avaient un profil psychologique très satisfaisant, d'après le 16PF [un test de stabilité émotionnelle]. En conséquence, dans les cas de suicides d'adolescents ayant joué à *D&D*, le JdR ne peut apparaître que comme un facteur accessoire, voire sans incidence, et non comme LE facteur déterminant du passage à l'acte. "

En réponse à la sortie de *Magic : The Gathering*, une société américaine, Cactus Game Design, a lancé *Redemption*, un jeu de cartes à collectionner basé sur la Bible. Les joueurs apprennent les Saintes Écritures tout en faisant intervenir des personnages tels que l'Ange du Seigneur ou Rebecca pour venir au secours des âmes perdues qui sont entre les griffes des forces démoniaques.

JAMAIS VU LES MOTS "JEU DE RÔLES" DANS LA BIBLE !

La principale critique portée à *D&D* par ses opposants les plus farouches n'est pas d'ordre rationnel, mais d'ordre spirituel. Si l'on en croit le révérend John Dekker : " Les parents qui laissent leurs enfants jouer à de tels jeux ouvrent leur maison et leurs enfants à l'influence insidieuse de l'occulte et de l'univers malfaisant de la psychothérapie (altération de l'esprit, perte des valeurs) ". Kathy Dewey, une mère qui milite en faveur de l'interdiction de *D&D* dans les " high schools " américaines exprime cette idée de façon encore plus succincte quand elle dit que ce jeu " est un des artifices de Satan pour pervertir et briser l'esprit de nos enfants ".

Les poupées Barbie « constituent une menace toute particulière pour les jeunes enfants » et les Schtroumpfs « ont des liens avec l'occulte »

La grande majorité des détracteurs de *D&D* sont des associations chrétiennes intégristes (bien qu'à une époque, Pat Pulling a revendiqué sa judaïté). Les églises et les groupes intégristes savent se faire entendre, se montrent très résolus et sont fermement convaincus qu'une conspiration diabolique menace l'Occident. L'existence d'une vaste organisation secrète de satanistes mangeurs d'enfants justifie non seulement l'existence même des intégristes, mais encore leurs pires excès en matière d'intolérance et de bigoterie.

Les bandes dessinées reproduites ici sont extraites d'un ouvrage de Jack Chick intitulé *Black Dungeon* et sont des "copyright" Jack Chick. Ce dernier a produit toute une série de ces petits livres – tous aussi involontairement hilarants les uns que les autres – sur des sujets aussi divers que la communauté catholique ou le rock'n'roll. Si le cœur vous en dit : http://dig.netcentral.net/vx/jackhome.html.

Ce débat ne touche pas que les jeux de rôles. Récemment, *Magic : The Gathering* a été interdit dans plusieurs écoles aux États-Unis. Les détracteurs du jeu affirmaient que ses références à la religion violaient le principe constitutionnel de séparation de l'Église et de l'État. On croit rêver !

l'investigateur



In Nomine, la version américaine du jeu INS/MV publié par Siroz et édité aux États-Unis par Steve Jackson Games, vient de sortir outre-Atlantique (cf. la critique dudit jeu page 33 de ce numéro de **backstab**). Censé sortir il y a trois ans et demi, c'est, selon certaines rumeurs, Steve Jackson "himself" qui, après avoir refusé au moins une version quasiment achevée du produit, aurait demandé à ce que le jeu soit complètement réécrit. Sans savoir si le lobby des ligues de vertus et autres illuminés de tous poils a fait pression, force est quand même de constater que la version américaine du jeu n'a pas grand-chose à voir avec l'original. Ainsi, respectant sans doute sans le savoir le *T.S.R. code of ethics*, Valefor n'est plus à la fois un Archange et un Prince-Démon. Impossible, au pays des sorcières de Salem, d'être à la fois du bon et du mauvais côté de la force...

Les intégristes ont également une autre caractéristique : ils prennent tout au pied de la lettre (ils croient dur comme fer, par exemple, que la Bible décrit des événements réels), une démarche un peu simpliste qu'ils ont tendance à appliquer à l'ensemble de la Création. Le fait que *D&D* et les autres JdR ne soient que des jeux, des stimulants pour l'imagination, semble être au-delà même de leurs facultés de compréhension. L'évangéliste Phil Philips, dans son opuscule involontairement tordant de rire *Turmoil in the Toybox* [N.D.T. : "Du rififi dans le coffre à jouets"] note, tout courroucé, que le mot « démon » apparaît 106 fois entre les pages 16 et 19 du *Bestiaire Monstrueux* ". Et que, encore plus choquant, les mots « diable » et « Enfer » apparaissent respectivement 94 et 25 fois entre les pages 20 à 23 du même *Bestiaire* ". Dis donc, Phil, est-ce que par le plus grand des hasards ces pages ne seraient pas celles de la section consacrée aux démons, hein ?

Pat Pulling l'a dit très clairement au cours d'un séminaire consacré, en 1986, aux crimes occultes : "Où est l'imaginaire dans ces JdR si tous les personnages, divinités, dieux, sorts, incantations, compétences et traditions sont complètement noyés dans l'occultisme, la démonologie, la sorcellerie, la nécromancie et la magie ? Ce que *D&D* est réellement, c'est un cours intensif de sorcellerie permettant à des joueurs avides de pouvoirs de se doter des compétences nécessaires pour... accomplir des rituels sataniques.". Mais oui, mais oui, Pat - les orques, les nains et les dragons existent vraiment, les sorts décrits dans *D&D* fonctionnent réellement et la pratique du jeu de rôles nous voue tous aux flammes de l'enfer. Et ce sont ces gens qui affirment que les joueurs de JdR ont du mal à distinguer la réalité de la fiction...

Mais tous les chrétiens ne sont pas de farouches opposants aux jeux de rôles, bien au contraire. Certains d'entre eux sont gênés, voire carrément furieux des "croisades " menées par les intégristes. Robert Gilbert, écrivain chrétien, s'est livré, dans son ouvrage *Casting the First Stone* [N.D.T. : "Le fait de jeter la première pierre "], à une étude de ce mouvement. Son opinion sur les intégristes et leur campagne contre les JdR est pour le moins tranchée : " Ils vont provoquer plus de morts et détruire plus de vies que ce contre quoi ils prétendent lutter ". Mais pour quelles raisons en ont-ils tant après un loisir inoffensif ? " Ces gens sont tellement peu sûrs de leur foi qu'ils doivent s'inventer un ennemi commun pour la consolider. Ce ne sont pas des gens très équilibrés. Dans leur grande majorité, d'ailleurs, ce sont des déséquilibrés, pas seulement d'un point de vue théologique, mais également d'un point de vue psychiatrique. "





Ces deux illustrations sont extraites de In Nomine
© Steve Jackson Games



Si les thèses des intégristes vous ont convaincu au point que vous vous prépariez à faire un joli feu de joie (un acte de foi - un autodafé) avec tous vos jeux de rôles, réfléchissez-y à deux fois. Si Pat Pulling affirme que "les décès trouvant leur origine dans la pratique de *D&D* sont aussi nombreux que ceux provoqués par l'ensemble des autres jouets", c'est bien parce que les jeux de rôles ne sont pas les seuls stratagèmes apparemment inoffensifs de Satan.

Si l'on en croit l'évangéliste Phil Phillips, les poupées Barbie "constituent une menace toute particulière pour les jeunes enfants" et les Schtroumpfs "ont des liens avec l'occulte". Mon Dieu ! Je crois que le Grand Schtroumpf est en train de m'envoûter !

Galvin Baddeley
(Traduction : Guillaume Delafosse)

À part quelques articles et quelques reportages de journalistes en mal de sensationnalisme à 2 balles (exemple : un jeune rôliste se suicide, donc le JdR est responsable. On oublie de nous dire que le père de la victime avait une arme à feu chez lui. Il s'est pas suicidé à coups de D10, que je sache), la France a, jusqu'à présent et dans une certaine mesure, été épargnée par la "croisade" des intégristes américains (étrange comme l'Ancien et le Nouveau Mondes peuvent être à ce point différents). Attention toutefois : il est certains médecins médiatiques qui n'hésitent pas à monter au créneau pour mettre dans le même sac JdR et secte, et voir dans chaque MJ du samedi soir un avatar de Ski-Pih, le grand gourou.



Auraient-ils déjà gagné la partie outre-atlantique ?

On serait tenté de le croire quand on découvre, sur le site Web de T.S.R., le " code of ethics " dont nous vous livrons ci-dessous quelques morceaux choisis. Bien sûr, c'est avant tout *D&D* qui a cristallisé les critiques (dans une certaine mesure, le premier JdR publié et le plus pratiqué a essuyé les plâtres - et les foudres !). Mais la peur de déplaire ou d'être traîné devant une juridiction peut-elle justifier d'imposer à des créateurs un tel carcan (à moins qu'ils ne se l'imposent d'eux-mêmes dans l'espoir d'être publiés), qui risque de transformer les jeux T.S.R. en aimables promenades champêtres (" Allez ! Je n'hésite plus. Je fais mon jet sous « Cueillir bouton d'or » ! "). Mais qui va surtout à l'encontre de la raison d'être même du JdR : nous faire sortir de notre peau le temps d'une partie au pays de l'imaginaire.

- À cette fin, T.S.R. s'impose de respecter scrupuleusement les principes suivants :

1) De l'éternelle lutte du Bien contre le Mal

Le Mal ne doit jamais être présenté sous un jour favorable et n'a de rôle à jouer, toujours en tant qu'ennemi, qu'autant qu'il permet d'illustrer un dénouement moral. Tout produit doit être centré sur le combat du Bien contre le Mal et l'injustice et mettre en scène les P.J. comme autant d'agents du Bien. Les archétypes de personnages (héros, ennemi, etc.) ne doivent être mis en scène que pour illustrer un dénouement moral. Les rituels, incantations et symboles satanistes ne doivent jamais apparaître dans les produits T.S.R.

2) Des représentants de l'ordre

Les représentants de l'ordre (policiers ou gendarmes, magistrats, membres du gouvernement ou d'institutions) ne doivent pas être présentés d'une façon qui pourrait impliquer un manque de respect à l'égard des autorités en place ou des valeurs reconnues par la société. Si un représentant de l'ordre corrompu est mis en scène, il doit être clair qu'il ne peut s'agir que d'une exception et que le coupable répondra finalement de ses crimes devant la justice.

3) Du crime et des criminels

Le crime ne doit pas être présenté de telle façon qu'il puisse en résulter un sentiment de défiance à l'égard des institutions gardiennes de l'ordre ou de leur personnel ou qu'elle suscite le désir de se livrer à des activités criminelles. Le crime doit être dépeint comme une activité infâme et désagréable. Les criminels ne doivent jamais être présentés sous un jour séduisant. Les P.J. voleurs doivent être en permanence encouragés à agir pour le bien de la communauté.

4) Des monstres

Dans les systèmes de jeu T.S.R., les monstres peuvent être animés d'intentions bienveillantes ou malfaisantes. Si les P.J. sont opposés à des monstres malfaisants, ces derniers devront clairement pouvoir être vaincus, d'une façon ou d'une autre. T.S.R. reconnaît à chaque créature malfaisante la possibilité de changer et de devenir bienfaisante - ce code n'exclut pas cette faculté.

5) Du blasphème

Les créateurs doivent s'interdire tout recours au blasphème, à l'obscénité et à la vulgarité.

6) Des effets dramatiques et de l'horreur

Il est possible de recourir à des effets dramatiques ou à des scènes d'horreur dans le développement de produits. Toutefois, la description dans le détail de vices sordides ou les scènes excessivement "gore" doivent être évitées. Le recours à l'horreur, entendue comme le règne de l'incertain et de la peur, peut être autorisé. Cette dernière doit être suggérée, plutôt que décrite en détail.

7) De la violence et du "gore"

Les bains de sang, les crimes odieux, les scènes sanglantes ou de dépravation, de luxure, de sadisme ou de masochisme, qu'elles soient décrites ou illustrées, sont inacceptables. Les scènes de violence gratuite, de brutalité extrême, d'agonie et les scènes "gore", y compris - mais pas seulement - celles de cannibalisme, de décapitation, d'éviscération, d'amputation et autres blessures particulièrement horribles doivent être évitées.



Au crépuscule des années '70, Gary Gygax (voir page 24) et F. M-Froideval (par qui tant de choses sont arrivées en France) lèvent une canette à la «naissance d'une industrie». «En ce temps là, gamin(e), on jouait. C'est tout.»

Et ce "Code of Ethics" n'existait pas.

8) Du sexe

Toutes les scènes de sexe doivent être évitées. Le viol et la luxure ne doivent jamais être évoqués ou mis en scène. Aucun acte sexuel ne doit être mis en scène de façon explicite. Le sentiment d'amour ou d'affection n'entre pas dans cette définition.

9) De la nudité

Les représentations, graphiques s'entend, de la nudité ne sont acceptables que lorsqu'elles ne heurtent ni le bon goût, ni les mœurs. Les représentations dégradantes ou salaces sont inacceptables. Les illustrations d'organes génitaux, ou de tout fac-similé (sic !), ne sont pas autorisées.

10) Des religions et de la mythologie

Le recours à la religion dans les produits T.S.R. ne peut avoir pour but que d'aider le Bien à triompher du Mal. Les religions actuelles ne doivent pas être mises en scène, tournées en ridicule ou attaquées d'une façon telle qu'il en résulte un manque de respect. Les anciennes religions ou mythologies, telles que celles de la Grèce et de la Rome antiques ou des civilisations nordiques, peuvent être mises en scène dans leur contexte historique (pourvu que cette utilisation respecte les principes de ce code). La mise en scène d'une religion imaginaire n'a pas pour but de se poser comme représentation d'un nouveau culte.

11) De la magie, de la science et de la technologie

La littérature fantastique se caractérise par la présence de la magie, d'une science supérieure à la nôtre ou d'applications technologiques qui défient les lois naturelles. Ces éléments doivent être décrits comme relevant de la fiction et utilisés afin de produire un effet dramatique. Ils ne doivent pas apparaître comme issus de la réalité. Les rites réels (sorts, incantations, sacrifices, etc.), dessins d'armes, applications technologiques illégales et toute autre activité illégale ou de nature déplaisante ne doivent pas être mis en scène ou fournis en tant que références.

12) De la consommation de stupéfiants et d'alcools

Les excès de consommation de ce types de produits ne doivent pas être mis en scène, sauf à titre de contre-exemples. De tels abus doivent être traités en se focalisant sur leurs aspects les plus inoffensifs (sic !).

Chaque nuit, de par le monde, des centaines de personnes munies de livrets de règles, de papier, de crayon, de dés aux formes bizarroïdes et de figurines peintes se retrouvent pour un étrange rituel autour d'une table et d'un maître de jeu. Très bien. Mais comment tout cela a-t-il commencé ? À l'issue de quel processus mental, de quelle inspiration de génie le JdR a-t-il vu le jour ? *Andrew Rilstone* remonte le temps et vous fait assister à la naissance du phénomène...



Tractics *(à gauche), la première gamme TSR qui déboucha sur la première version de* D&D *(à droite).*



Au commencement

GARY GYGAX, OUVREZ LES GUILLEMETS...

"En tant que co-auteur de *Chainmail*, il était de mon devoir de répondre aux lettres de fans que l'éditeur me faisait suivre régulièrement. Le jeu se vendait bien. Ma boîte à lettres ne désemplissait plus. Plusieurs centaines de joueurs enthousiastes se plongeaient avec délice dans l'univers fantastique du jeu avec figurines... Étonnant ! Bien que cela n'ait pas été perçu clairement à l'époque, la possibilité toute nouvelle offerte par le jeu de pouvoir incarner un personnage représenté par une figurine unique fut l'étincelle de départ qui conduisit à la création du premier jeu de rôles digne de ce nom."

Gary Gygax, in "Roleplaying Mastery"

Au centre : Gary Gygax en action à l'aube des années '80 ; dessous : les premières moutures de Eldritch Wizardry *et du* Deities & Demigods.

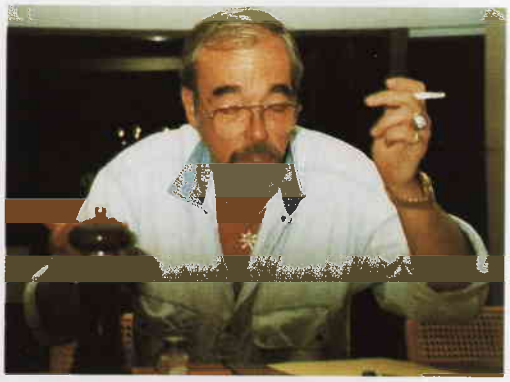
Nous sommes en 1971. Un petit groupe de joueurs se retrouve comme d'habitude au sous-sol de la maison de Dave Arneson. Alors qu'ils s'attendent à faire une partie d'un wargame napoléonien, Dave leur propose à la place une aventure fantastique dans une contrée imaginaire, la baronnie de Blackmoor, où chaque personnage sera incarné par un seul joueur.

Ce n'était pas la première fois que le petit groupe tentait d'injecter un peu de "roleplaying" dans un wargame, mais cette partie marquait un véritable tournant ludique. À tel point que, par la suite, Dave qualifia *Blackmoor* de "première campagne fantastique". Dommage que ses joueurs et lui-même ne s'en soient pas rendus compte au moment où ils commençaient leur partie.

À peu près à la même période, Gary Gygax, un autre joueur, travaillait sur la deuxième édition de *Chainmail*, un wargame médiéval de sa création. Alors que, traditionnellement, un pion de wargame représente, sur la carte du champ de bataille, une dizaine ou une centaine d'hommes, chaque combattant, dans *Chainmail*, était représenté par son propre pion. Ce qui poussa par la suite Gygax à déclarer qu'il s'agissait du JdR à l'état embryonnaire : chaque pion représentait un seul et unique combattant, qui était déjà un personnage en puissance.

Avec la parution du supplément *Fantasy*, *Chainmail* devint le premier wargame médiéval dans lequel les joueurs pouvaient aligner en ordre de bataille des dragons et des loups-garous aux côtés de chevaliers et de servants de machines de siège. On pouvait également trouver dans ces unités des héros et des sorciers, dont les personnages des JdR actuels sont les descendants directs.

"... Gygax et Arneson firent connaissance lors d'une convention et commencèrent à correspondre, à échanger des idées, à jouer à leurs jeux respectifs..."





L'histoire se complique un petit peu à partir de ce moment. Dave Arneson commença à utiliser le système de jeu de *Chainmail* pour faire tourner son propre jeu, *Blackmoor*, qui jusqu'à présent n'était encore qu'un simple "kriegspiel", c'est-à-dire un wargame dans lequel toutes les actions sont soumises à un arbitre. Gygax pense que c'est la présence dans son jeu de règles relatives aux combats dans les tunnels, qui faisaient partie intégrante de l'art de faire un siège au Moyen Age, qui a donné à Arneson l'idée de concevoir une aventure se déroulant dans un labyrinthe souterrain. De son côté, Arneson affirme que la toute première partie de *Blackmoor* entraînait les personnages incarnés par ses joueurs dans les catacombes du château de Blackmoor.

En tout cas, le petit groupe de joueurs de Dave Arneson apprécia tant l'idée d'aventures souterraines que l'un d'eux, Dave Megarry, choisit de voler de ses propres ailes et créa un jeu de plateau fondé sur cette idée. Ce jeu s'appelait *Dungeon*.

En 1972, tous les ingrédients sont réunis. Primo, Dave Arneson arbitre un jeu se déroulant dans un royaume imaginaire. Deuzio, Dave Megarry écrit un jeu de plateau dans lequel les héros tuent des monstres et dérobent des trésors dans des "donjons". Tertio, enfin, Gary Gygax met sur pied un système de règles de combats

épiques mêlant combattants traditionnels, sorciers et monstres. Les bonnes idées ne peuvent que converger. Quelque chose d'important était sur le point de voir le jour. On aurait presque pu entendre un "Chut !" d'impatience...

Gygax et Arneson firent connaissance lors d'une convention et commencèrent à correspondre, à échanger des idées, à jouer à leur jeu respectif et - surtout ! - à travailler à la création d'un nouveau jeu, qui ferait la synthèse des meilleurs éléments de *Blackmoor*, de *Dungeon* et de *Chainmail*.
Ce jeu, dont il était précisé sur la boîte qu'il était un ensemble de "règles pour wargames et campagnes médiévales-fantastiques nécessitant uniquement du papier, du crayon et des figurines miniatures", vit le jour en 1974. Le produit ne payait pas de mine : une petite boîte cartonnée contenant trois livrets photocopiés, intitulés respectivement *Men and Magic*, *Monsters and Treasures* et *Dungeon and Wilderness Adventures*. Son nom ? *Dungeons and Dragons*.

était le dragon

Les deux créateurs amateurs avaient-ils seulement conscience du contenu du coffre aux trésors qu'ils venaient ainsi d'entrouvrir ? Sans doute pas. Pas plus d'ailleurs que les éditeurs américains, qui refusèrent quasiment tous de publier le jeu. Nul n'est prophète en son pays. Gygax décida donc de publier lui-même son jeu et créa, dans ce but, sa propre maison d'édition, Tactical Studies Rules (T.S.R.).

D&D, le jeu des origines s'entend, était extrêmement confus et ses divers éléments, dispersés entre les différents livrets. De plus, le jeu partait du double postulat que les joueurs possédaient déjà une "culture wargame" et qu'ils connaissaient *Chainmail*. Enfin, il ne comptait alors que trois classes de personnages (Guerriers, Magiciens et Clercs), auxquels était opposée une galerie limitée de monstres. En clair, pour pouvoir véritablement jouer à *D&D*, les joueurs devaient plus ou moins, à partir des règles "de base", bricoler leurs propres règles ou carrément en inventer de nouvelles. Ce qu'évidemment beaucoup d'entre eux commencèrent à faire. Et ce que Gary Gygax a toujours désapprouvé. "Personne, disait-il, ne prendrait au sérieux l'auteur d'un article qui, pour corser le jeu d'échec, proposerait de piéger les cases de l'échiquier avec des mines."

Au fur et à mesure, cependant, que la popularité de *D&D* grandissait – en grande partie par le bouche à oreille –, Tactical Studies Rules sortait des suppléments officiels. *Greyhawk* (en 1975) introduisit pour la première fois dans le jeu la classe de personnage du Voleur ; *Blackmoor* (également en 1975) y ajouta les moines et les assassins. Les druides ne les rejoignirent qu'avec la sortie du supplément *Eldritch Wizardry*.
Le corpus de règles encadrant le principe de base du jeu devenant de plus en plus important, certains joueurs se mirent à regretter — avec une certaine nostalgie – l'époque où chaque groupe d'aventuriers jouait à sa propre version customisée de *D&D*.

Mais la vérité, c'est que *D&D* était devenu une espèce d'usine à gaz d'une incroyable complexité. Après le départ de Dave Arneson de Tactical Studies Rules, *D&D* était un peu devenu l'enfant de Gary Gygax qui, en 1976, entreprit de faire un ensemble cohérent et raisonné de la masse éparse des divers éléments déjà publiés. Il lui fallut trois ans pour mener à bien cet ambitieux projet, qui prit la forme de la première édition de *Advanced Dungeons & Dragons*.
Problème : à la sortie de *AD&D*, Dave Arneson ne figurait pas dans les crédits, en tant que co-créateur du jeu. Il engagea donc une action en justice contre Gygax, qui trouva finalement son dénouement en 1981. Depuis, *Dungeons & Dragons* est légalement une création solidaire de Gary Gygax et Dave Arneson.

Tandis que Gary travaillait sur *AD&D*, il demanda à un autre créateur de jeu, Eric Holmes, de réfléchir à une version simplifiée du jeu, qui ferait office d'introduction à l'univers créé. Cette version devint le *Basic Dungeons & Dragons*, forme sous laquelle la plupart



d'entre nous ont découvert le jeu pour la première fois. La grosse boîte rutilante contenait un livret de règles simplifié qui tentait de réduire à quelques pages l'immense complexité de *D&D*, un scénario d'introduction et un sac de dés. C'est probablement le premier produit que la plupart des gens qui pratiquent aujourd'hui le jeu de simulation s'accorderont à qualifier de "jeu de rôles" à proprement parler.

Nous étions déjà en 1977. Une industrie - certains diraient une façon de voir les choses - était née.

Andrew RILSTONE
Traduction : Guillaume DELAFOSSE



Le basic set.

DAVE ARNESON, OUVREZ LES GUILLEMETS...

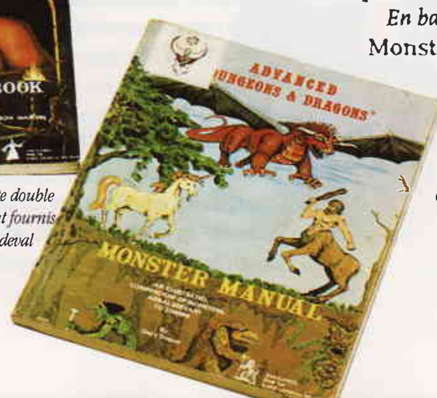
"Le premier jeu qui me revient en mémoire est un petit jeu médiéval, une période historique peu exploitée par les wargames. Les règles étaient obscures et on s'ennuyait ferme autour de la table de jeu. Pour corser un peu la chose, Dave Wesley, assigna à chacun d'entre nous un but précis sur le champ de bataille. Vous voyez, le genre d'idée dont chacun se dit : "Ouais ! Pas con.". L'un d'entre nous proposa : "Lançons-nous dans une grande campagne médiévale; une demi-douzaine de personnages différents disposant de peu de puissance, avec cinquante ou soixante hommes : de cette façon, chacun pourra être un chevalier ou un roi, etc.". Et tout partit de là. Et nous mena au jeu de rôles proprement dit."

Dave Arneson,
cité par Gary Alan Fine dans son livre, "Shared Fantasy".





Tous les produits illustrant cette double page nous ont été aimablement fournis par François Marcela -Froideval



Au centre : les premiers modules, le premier écran, les premières fiches de perso. En bas : le Player *et le* Monster *en couvertures souples, la première version du* Master *en couverture rigide. «Une industrie (...) était née...»*

Les trucs en vrac marchande

Chaque MJ n'a qu'une ambition : que chacune des parties qu'il anime devienne une espèce de réalité virtuelle totale. Que ses joueurs n'aient plus conscience d'eux-mêmes et qu'ils ne fassent plus qu'un avec leur personnage ; qu'ils oublient le monde qui les entoure et qu'ils soient pris par le jeu. Si vous êtes le meilleur MJ au monde, les portraits criants de vérité que vous brossez de vos PNJ, vos scénarios haletants et vos merveilleuses facultés de conteur suffiront à captiver vos joueurs. Mais pour nous autres mortels, *Andrew Rilstone* connaît deux ou trois trucs qui peuvent aider...



Vous avez demandé le PJ, ne quittez pas

Si vous voulez que vos joueurs s'impliquent *réellement* dans la partie, vous devez, avant toute chose, les *forcer* à s'identifier à leur personnage. D'accord, ce n'est pas toujours facile. Mais il y a des moyens d'y arriver...

1 – PANIQUE À BORD !

Le scénario a atteint son point culminant ; le destin du monde est en train de se jouer. Les PJ sont tendus comme des cordes à piano, mais vos joueurs, eux, sont tranquillement vautrés dans leur fauteuil, leur canette de Coca à portée de la main. Étonnant qu'ils ne se sentent pas plus concernés que ça par ce qui arrive aux personnages qu'ils incarnent.

Solution ? Placez un gros réveil-matin sur la table de jeu et annoncez avec un bon sourire : " Voilà. Dans 15 minutes, le réacteur nucléaire de la base du Docteur Funeste va se transformer en champignon terriblement vénéneux. C'est pas que je veux vous presser mais... ".

Ce stratagème manque monstrueusement de réalisme - l'urgence ainsi provoquée est totalement artificielle -, mais il fonctionne parfaitement : vos joueurs commencent à paniquer et ils vont devoir penser à toute vitesse. Ce petit truc permet en outre de mettre en valeur les compétences de commandement des PJ. Et vous verrez, au moment où s'égrènent les dernières secondes, comme il rend l'aventure subitement beaucoup plus prenante pour les joueurs...

2 – "SILENCE ! ON TOURNE"

C'est un fait entendu : dans une partie de JdR, l'action n'est jamais soutenue en permanence. Les parties les plus intéressantes font également appel à la diplomatie, au dialogue et parfois même à un brin de politique. C'est-à-dire qu'elles poussent les personnages à *se parler*. L'idée étant, en termes de jeu et d'implication des joueurs, que ces derniers s'oublient un peu pour laisser la parole à leur personnage. Problème : comment les encourager à utiliser la voix de leur personnage plutôt que la leur ?

Certains MJ partent d'un principe simple : tout ce que dit le joueur, son personnage le dit aussi. C'est séduisant sur le papier, mais impossible à faire respecter en pratique. Imaginez un peu qu'un PJ samouraï se mette subitement à dire : "C'est quoi les trucs bizarres que le barbare souhaite me faire passer ?".

Une autre solution (particulièrement radicale) consiste à annoncer que vous allez enregistrer la partie. Inconvénient : le procédé va intimider vos joueurs, qui vont probablement tourner sept fois leur langue dans leur bouche avant de prendre la parole ; le rythme de la partie va forcément s'en ressentir. Avantage : la qualité des échanges s'en trouvera centuplée.

En outre, vos joueurs vont commencer à percevoir réellement la partie comme un concours d'improvisation. La personnalité des différents PJ se dessinera mieux et seront que plus réalistes. Et à la fin de la partie, vous aurez un souvenir très imagé et plutôt inhabituel des moments forts du scénario.

3 – LE MAGASIN A ACCESSOIRES

Une autre façon d'encourager vos joueurs à s'identifier plus franchement à leur personnage consiste à leur fournir des éléments de costume ou des accessoires.

Ce qui ne veut pas dire que vous devez les pousser à venir déguisés de pied en



d'Amélie Mélo, de bric-à-brac



cap. Restez simple. Si l'un de vos joueurs incarne un cavalier, fournissez-lui un chapeau orné d'une plume - même si ce couvre-chef, au demeurant ridicule, est en plastique et sort d'un magasin de jouets. Si son compagnon d'armes est un moine errant, donnez à celui-ci une croix qu'il portera autour du cou.

Le but de ces accessoires n'est évidemment pas de rendre vos joueurs élégants, mais de les aider à se glisser dans la peau de leur personnage. Le cavalier pourra se découvrir et se servir de son chapeau pour ponctuer ses discours ; le moine pourra quant à lui effleurer machinalement sa croix pour se donner du courage ou tenter d'éloigner un monstre en la brandissant à bout de bras. Développer ce genre de petites manies permet également de rendre les personnages plus vivants.

4 - Graissez-leur la patte

S'ils parviennent au bout de l'aventure proposée, les PJ seront récompensés : ils recevront, au choix, le trésor perdu d'Atlantis, un fragment d'un minerai extraterrestre très rare ou, au minimum, une médaille des mains du commandant de l'Alliance Rebelle. Vos joueurs, eux, n'auront rien, sinon quelques misérables points d'expérience. Graissez-leur la patte de temps à autre, ça leur donnera l'impression qu'eux aussi ont gagné un petit quelque chose à l'issue de l'aventure. Offrez-leur, par exemple, une barre chocolatée de forme bizarroïde chaque fois que le personnage incarné acquiert un certain nombre de points d'expérience (ou chaque fois qu'il vous fait rire ou qu'il réussit un exploit, selon le type de jeu concerné). Ce truc aura également pour effet non négligeable de convaincre vos joueurs que dans le fond vous êtes un brave type.









À l'inverse, et bien que basée sur le même principe, l'idée que les joueurs " s'impliqueront " plus dans l'aventure s'ils reçoivent un petit coup de règle sur le bout des doigts chaque fois que leur personnage est blessé risque de ne pas rencontrer le succès escompté.

Atmosphère ! Atmosphère ! Est-ce que j'ai une gueule de créateur d'Atmosphère !

Bon. Maintenant que vous avez réussi à pousser vos joueurs à s'identifier plus franchement à leur personnage à l'aide de deux trois trucs pas très fins, l'étape suivante consiste à les rendre prisonniers de l'atmosphère du jeu. Vous devez parvenir à leur faire oublier le décor réel, de façon à ce qu'ils ne voient plus rien d'autre que l'univers fantastique dans lequel les PJ qu'ils incarnent évoluent.

> Placez un gros réveil-matin sur la table de jeu et annoncez avec un bon sourire : « Voilà. Dans 15 minutes, le réacteur nucléaire de la base du Docteur Funeste va se transformer en champignon terriblement vénéneux. C'est pas que je veux vous presser mais... »

1 - Lumière tamisée et musique douce

Dire que l'ambiance sonore, la musique - parce qu'elles influent sur l'humeur des gens - peuvent vous y aider, c'est enfoncer une porte ouverte. Vos joueurs se sentiront plus bouillonnants d'énergie et belliqueux si c'est la Chevauchée des Walkyries, de Wagner qui résonne, plutôt qu'un morceau de jazz. De même, ils seront plus détendus si la pièce est faiblement éclairée que si elle est illuminée comme le château de Versailles. Assurez-vous, en tant que MJ, que les petits détails de ce genre jouent bien en votre faveur.

Mais si certaines personnes ne jurent que par ce type de sons et lumières, je me suis rendu compte que ce genre de stratagèmes ne suffisaient pas, en eux-mêmes, à restituer l'atmosphère d'un jeu - même si la lumière d'une ampoule rouge peut vous donner l'impression d'être sur une planète inconnue et si une chandelle à la flamme vacillante peut parfois créer une atmosphère lugubre très utile dans un JdR d'horreur contemporaine.

Ce qui est certain, cependant, c'est qu'un mauvais choix en la matière peut complètement



ruiner l'ambiance d'un jeu. Essayez, pour voir, de vous pénétrer de l'atmosphère très particulière du Monde des Ténèbres alors que " Yellow Submarine " des Beatles retentit dans la pièce !

Et quoi qu'il arrive, tâchez d'éviter ce genre de dialogue (de sourds) :

LE MJ : " D'accord - est-ce que tu as réussi ton jet de Avoid Eldritch Abomination ? "

LE JOUEUR : " J'en sais foutre rien. Il fait tellement sombre ici que je n'arrive pas à lire le résultat sur ce #&µ*@&#§ de dé ! "



2 - ALLEZ-Y FRANCO !

Je n'ai jamais compris pourquoi l'on devait faire une différence entre JdR et grandeur nature. Si vos joueurs se sont glissés dans la peau de leur personnage, l'un d'entre eux finira certainement par se lever et mimer ce que le PJ qu'il incarne essaye de faire. Dans le pire des cas, il va se mettre à affronter un PNJ invisible ou taper du poing sur la table sous le coup de la colère. Si vos joueurs doivent en arriver là, pourquoi ne pas s'en servir ?

Si vous voulez que vos joueurs soient captivés par le monde imaginaire dans lequel ils évoluent, essayez de rendre le monde réel aussi fictif que possible. Ce qui ne signifie pas que vous deviez construire dans votre jardin une maquette grandeur nature du château de Camelot - mais si vous y parvenez, je veux bien de vous comme MJ. Mais il y a un certain nombre de petites choses que vous pouvez faire.

Si vos aventuriers ont traditionnellement un petit creux avant ou après une aventure, pourquoi ne pas l'intégrer à l'aventure elle-même ? Dites leur que ce qu'ils mangent correspond au menu de la taverne du Monopode Ivre. Au lieu de discuter du dernier épisode de *Babylone 5*, poussez plutôt vos joueurs à se lancer dans la description minutieuse de leurs aventures et de leurs victoires. Ce petit truc marche très bien au début d'une campagne car il permet aux PJ "de faire connaissance autour d'une verre" avant le début du scénario proprement dit.

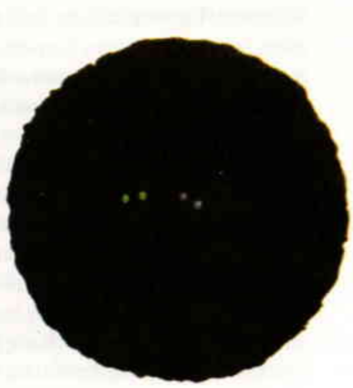


De même, aucune règle n'impose aux joueurs et au MJ de rester assis autour d'une table. Réaménagez la pièce de façon à ce que le décor corresponde au scénario de la soirée. Si, par exemple, vos joueurs incarnent, dans *Star Wars*, les membres de l'équipage d'un cargo interstellaire, transformez la pièce en passerelle de commandement. Une chaise au milieu de la pièce pour le pilote, deux derrière pour les artilleurs et une chaise pivotante devant votre ordinateur pour le navigateur.

Tant que vous ne l'avez pas fait, vous ne pouvez pas imaginer quel plaisir il y a à s'asseoir à la place du commandant et à hurler à travers la pièce : "Combien de temps encore avant que nous passions en vitesse supraluminique ?" (bien entendu, la bande originale de la trilogie *Star Wars* retentira sur votre platine CD).

Les joueurs se jetteront au sol quand leur vaisseau sera touché par un vaisseau ennemi, ils ramperont autour de la table tout en tâchant de réparer le propulseur supraluminique (si votre mère passe à ce moment la tête pour voir si tout va bien, elle pensera immanquablement que vous êtes devenu complètement fou, mais c'est là un bien faible prix à payer pour vivre l'Expérience Ultime de Roleplaying).

Si votre mère passe à ce moment la tête pour voir si tout va bien, elle pensera immanquablement que vous êtes devenu complètement fou, mais c'est là un bien faible prix à payer pour vivre l'Expérience Ultime de Roleplaying



3 - BROUILLEZ-LEUR L'ÉCOUTE

Mais parfois, tous vos efforts n'y suffiront pas. Certains joueurs ont littéralement besoin de la réalité. Ils veulent ressentir la faim, la peur et la fatigue qui tenaillent leur personnage. La partie de JdR ultime, votre chef d'œuvre, devra alors être à mi-chemin entre réalité virtuelle et hallucination. Un MJ peut, à l'occasion - et notamment dans ce cas précis -, tenter de déstabiliser *réellement* ses joueurs.

J'ai vu des adultes aguerris pleurer comme des enfants au cours d'une aventure et des joueurs sombrer pour plusieurs jours dans la dépression après une partie. Et alors ? Personne n'a jamais dit que le JdR ça serait le pied.

Je plaisante bien sûr. Mais de temps en temps, un MJ se doit de glisser dans une aventure une dimension véritablement effrayante pour ses joueurs. Mais restez prudent si vous voulez vous essayer à ce petit jeu. Vous ne provoquerez jamais un traumatisme psychologique chez l'un de vos joueurs de cette manière. Non, vous prenez un autre risque : celui de faire un bide retentissant car lorsque ce genre d'initiative échoue, c'est toujours dans les grandes largeurs.

Si vous avez, malgré tout, le courage de vous lancer, vous trouverez ci-dessous quelques trucs dont j'ai pu constater l'efficacité.

1) Le vaisseau de deux PJ s'écrase sur une planète inconnue au cour d'une aventure d'un JdR de science fiction. Tandis que leurs compagnons échafaudent un plan pour tenter de les tirer de ce mauvais pas, les deux malheureux qui les incarnent sont enfermés dans une pièce sombre et ne peuvent plus communiquer avec le reste du groupe qu'au moyen de petits billets, qui transitent obligatoirement par le MJ. Cela n'a duré qu'une heure ou deux, mais croyez-moi, au bout de ces deux heures, les deux joueurs avaient l'impression d'avoir vraiment risqué leur vie à un moment ou à un autre.

2) Un groupe de joueurs se rend, pendant une convention, dans la salle de conférence de l'endroit, persuadés d'assister à un exposé sur leur passe-temps préféré. Soudain, trois individus déguisés - le MJ et deux "assistants" - surgissent dans la pièce. "Police Fédérale Intergalactique ! Nous vous arrêtons.", vous annoncent-ils. "Nous allons vous escorter jusqu'à Alpha Primus afin que vous répondiez des crimes commis par ceux de votre espèce." Une chose était sûre en l'espèce : les joueurs piégés n'ont pas eu à feindre la surprise.

3) Un groupe d'investigateurs participaient à une aventure de *l'Appel de Cthulhu* tout ce qu'il y a de plus classique. À un détail près : le MJ avait négligé de le leur préciser. De fait, il leur avait fait tirer "par inadvertance" des personnages pour *Gangster !*, un JdR se déroulant lui aussi dans les années 20.

Quand les PJ découvrirent des traces de sang et des cadavres, les joueurs pensèrent tout naturellement avoir affaire à une série de meurtres ou un complot terroriste. Pour une fois, l'apparition des adeptes déments et de leurs Sombres Déités fut vécue comme une véritable, et très inquiétante, surprise.

EN GUISE DE CONCLUSION

Certains des trucs décrits ci-dessus peuvent vous paraître un peu bizarres - peut-être même puérils parfois.

Pourtant, regardez un enfant de cinq ou six ans en train de jouer à "On dirait que je serais un explorateur interstellaire". Un tournevis devient, dans ses mains, un laser à pile nucléaire et le jardin derrière la main se transforme en forêt infestée de rhinocéros mutants. Et pour lui, tout cela est tout ce qu'il y a de plus réel.

Parce qu'il sait quelque chose que nous ne savons pas - ou plus.

Andrew Rilstone
(Traduction : Manuel de Kastordjounior)

Je remercie tous les MJ un peu fous pour leurs idées bizarres, que j'ai utilisées moi-même en tant que MJ et dont j'ai tenté de faire la synthèse dans cet article.

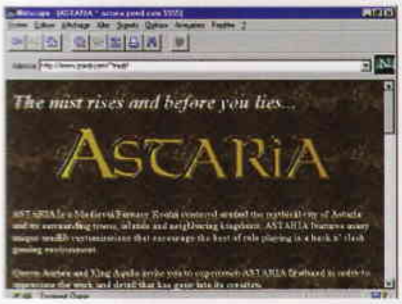
LA CHRONIQUE DE CROC

Surfing area

Après les quelques sites chocs du dernier numéro, jetons en vrac quelques réflexions et explorons plus avant les méandres de ce satané WEB.

Astaria, le MUD qu'il est bien

Dans notre dernier numéro, on vous parlait de MUDs et de MOOs. J'ai bien tout lu, tout compris, et j'ai jeté mon dévolu sur *Astaria*. Ben c'est drôlement chouette



et les gens y sont vraiment sympathiques. On y trouve une ambiance très "salon où l'on cause" et les chieurs sont heureusement assez rares. Le jeu est d'un heroic fantasy très conventionnel et les joueurs redoublent de ruses et d'efforts pour monter de niveau. Chaque personnage peut être affilié à une religion (un alignement) et à une guilde de métier (genre : guerre, magicien, etc.). Chaque organisation possède un réseau de communication spécial et il est aisé d'obtenir des renseignements sur n'importe quel sujet lorsque l'on commence à s'impliquer dans telle ou telle guilde. Bien entendu, ce n'est pas très amusant à voir puisque les graphismes sont inexistants et que tout se passe en mode texte. On se croirait revenu aux jeux d'aventures du début des années 80. Ben croyez moi, entre deux *Diablo*, ça fait du bien.

Astaria : *www.pond.com\~mud*

Mon Internet à moi

Dans la série "tout sert à quelque chose, mais rien ne sert à tout", le net est dans le peloton de tête. Malheureusement, si vous lisez ce journal, il y a de fortes chances



pour que vous soyez intrigué, impliqué ou carrément incarcéré dans l'Internet. Et ça, c'est juste que vous êtes regroupés sous la mention "Joueur de Jeux de Rôles", une des catégories la plus fortement équipée en ordinateurs, modems et esprit de contradiction. Tout ça, chez l'Internet, vous en trouverez autant que vous pouvez en avaler. Seule restriction, parler anglais, parce que nous sommes plutôt mal lotis en sites JdR français, tant en quantité qu'en qualité. Mais allez donc visiter le site de *Casus*, c'est le genre de trucs qu'on peut espérer voir éclore dans les prochains mois.

Casus Online : *www.excelsior.cb.com*

"Coco, je veux un topo sur le tout nouveau site TSR. Ils ont décidé de se lancer plein pot dans le WEB, ça va faire mal"

Ma mère online

C'est ici que cela devient intéressant. Pas à cause de ma mère, mais parce que le net est à la base un instrument de communication hors pair. E-mail, newsgroups, IRC, et pour les vrais, les mailing-lists, sont autant de moyens d'engranger des mégas de ragots plus ou moins ineptes sur l'industrie du jeu et de débattre de concepts auxquels vous pensiez être le seul à réfléchir sur ce continent. C'est bien sympa, et je vous raconterai quelques trucs bien croustillants, mais cela serait plus sympa encore qu'on ait notre réseau d'info français. Faites passer les demandes de création de newsgroups se terminant par .fr, de mailing lists, on fera suivre. Même si le gros problème des newsgroups reste que n'importe qui peut écrire et lire dedans, on en retire des infos représentatives, bien que le tri préalable s'avère souvent pénible. Fût un temps, personne n'acceptait de répondre aux gens abonnés à America Online, considérés comme les beaufs du net. C'est encore le cas, mais il y a tellement d'autres sales types qui ne sont pas chez AoL qu'on n'y fait plus vraiment attention.

TSR, Inc.

Mon rédac chef m'avait dit : "Coco, je veux un topo sur le tout nouveau site TSR. Ils ont décidé de se lancer plein pot dans le WEB, ça va faire mal". Moi, grand benêt je me suis dit : en effet, une boîte professionnelle comme ça, associée au média le plus cyber qui soit, ça va cracher... Je tapote sur mon clavier, presque timidement. Je jette mon dévolu sur des informations toutes



fraîches sur mon chouchou : *Dragon Dice*. La page de présentation me donne le droit d'obtenir des news sur la prochaine extension (*Swampstalkers*). Je ne suis plus qu'à un clic de souris du nirvâna et... là, sur mon écran 14 pouces, en 16 millions de couleurs et en 640 sur 480 pixels apparaît l'info tant recherchée : "Coming soon". Juste deux mots, en caractère "Courier", en noir sur une grande page grise. À l'heure du multimédia-cédérom-cyber-café ça fait peur...



Blague à part (encore que cette anecdote soit réelle), on trouve sur le site TSR tout ce qui concerne les jeux maison, même si, comme nous l'avons vu ci-dessus, tout n'est pas vraiment à jour. On peut donc admirer le calendrier des sorties 97, les errata des produits TSR (en particulier *AD&D*), ainsi qu'une foule d'idées et d'aides de jeux pour tous les jeux de rôles de la firme. Les FAQs sont présentes comme de bien entendu et les liens avec d'autres sites officiels sont légion. Espérons qu'après un début hésitant, les contributions soient de plus en plus nombreuses et que le site atteigne donc le nirvâna auquel il pouvait prétendre. Cela montre en fait que toutes les maisons d'édition, aussi célèbres et riches soient elles maîtrisent encore mal ce média très avant-gardiste. Pour prouver mes dires, jetez donc un coup d'oeil sur le site Wizards of the Coast, c'est encore un sacré moment de solitude...

TSR : *www.tsrinc.com*

plus on est fou

Dans les jeux de rôles d'horreur contemporaine, les PJ doivent plus souvent lutter pour rester sains d'esprit que pour rester en vie. Mais qu'advient-il lorsqu'ils franchissent la mince ligne qui sépare santé mentale et folie ? *Linda Fowler* a pris ses gouttes avant de faire le tour de la question...



Un des travers les plus curieux des rôlistes consiste à inventer toutes sortes de phobies plus étranges les unes que les autres dont leur personnage va pouvoir souffrir. Si vous en avez la possibilité, jetez un coup d'œil au n° 89 de *White Dwarf* (mai 1987) pour quelques trouvailles de toute beauté, dont la lyssophobie - la peur de la folie... Tant que vous y êtes, ne ratez pas non plus les phobies décrites p. 40 et suivantes des Règles de Base de *GURPS*, y a plein de trucs marrants...

Pour un joueur de JdR, il s'agit sans doute du plus grand challenge "roleplayinguesque" : incarner un personnage qui, pour une raison ou une autre, a complètement perdu la boule. Cette situation paradoxale, qui vous force à penser comme quelqu'un qui n'est justement plus en état de penser, est assez fréquente dans les JdR d'horreur, notamment dans *l'Appel de Cthulhu*. Question : comment rester dans le cours de la partie lorsqu'on incarne un personnage devenu dément tout en profitant au maximum, en termes de jeu, de ce nouvel état ? Certains MJ, tout particulièrement - là encore - ceux de *l'Appel de Cthulhu*, ont une réaction instinctive : le PJ devenu fou ne fait tout simplement plus partie du groupe d'investigateurs. Ce n'est pas forcément la meilleure solution - bien entendu, si le PJ en question reste prostré dans son coin, un filet de bave à la commissure des lèvres, c'est justifié. On voit en effet mal quel intérêt il y a à incarner un PJ prisonnier à la fois d'une camisole de force et d'une cellule capitonnée. Mais la folie présente des degrés, qu'il est possible d'intégrer au jeu et qui peuvent même y apporter une nouvelle dimension. Les MJ ne devraient jamais l'oublier.

QUAND LA PANIQUE EST DE LA PARTIE...

Un personnage ne bascule pas dans la folie du jour au lendemain : dans les JdR, cet état trouve le plus souvent son origine dans une phobie légère - le PJ a vécu une expérience traumatisante, qui a imprimé au plus profond de lui une peur en rapport avec l'événement. S'il a été grièvement blessé par une araignée ou s'il a vu des araignées se repaître d'un cadavre, par exemple, il développera - mais vous l'aviez déjà compris - une peur irrationnelle de ces charmantes bestioles. Cette phobie peut se manifester sous plusieurs formes en cours de partie. Bien entendu, le personnage poussera un cri d'horreur et bondira sur la table la plus proche si une araignée traverse la pièce qu'il occupe - effet basique de sa phobie. Mais une peur aussi irrationnelle qu'une phobie aura également d'autres manifestations, beaucoup plus profondes.

Ainsi, un PJ réellement atteint de phobie va-t-il finir par être complètement obsédé par la cause même de sa peur, quelle qu'elle soit. Si vous êtes pétrifié à l'idée d'aller chez le dentiste, par exemple, vous risquez de passer de longues nuits blanches à la seule idée que vos dents sont peut-être en train de se creuser de caries ou d'être poursuivi jusque dans votre sommeil par des cauchemars à base de dents branlantes qu'il va falloir arracher ou de douloureuses séances de soin, à grand renfort de fraise dentaire. Quand un personnage souffre d'une phobie, celle-ci doit faire partie de sa vie quotidienne - il sera pris de panique s'il voit l'objet de sa phobie, et parfois même à sa simple évocation. Un PJ souffrant d'arachnophobie sera tétanisé à la simple idée de devoir entrer dans un bâtiment un peu ancien, uniquement parce qu'il risque d'y trouver des araignées.

En bref, si vous incarnez un PJ atteint d'une phobie aussi basique que l'arachnophobie, faites en sorte que votre handicap mental apporte un plus à la partie en cours, sans perdre de vue votre propre satisfaction. Ne vous bornez pas à "jouer" cette phobie de façon mécanique quand le MJ vous décrit une scène impliquant une araignée, mettez-la en scène dès que possible.

Un PJ souffrant d'arachnophobie sera tétanisé à la simple idée de devoir entrer dans un bâtiment un peu ancien

TRUSTNOI

Les JdR d'horreur recourent souvent à une autre maladie mentale classique, mais plus grave que la simple phobie, la paranoïa. Là encore, s'il n'est pas forcément évident d'interpréter un PJ paranoïaque, cela reste néanmoins possible au prix d'un petit effort. La meilleure chose à faire, si le PJ atteint ne subit évidemment pas un traitement destiné à le débarrasser de sa paranoïa, consiste à commencer avec une forme très légère de ce mal, qui va empirer au fur et à mesure que les craintes du PJ affecté prendront forme (comment pourrait-il en être autrement dans un JdR d'horreur ?). Dans ses formes les moins graves, la paranoïa n'est pas très différente d'un pessimisme un peu appuyé - le PJ a le sentiment insurmontable que quoi qu'il fasse, il ne parviendra jamais à réussir ce qu'il a entrepris (quoi que ce soit d'ailleurs) ou qu'il va, de toute façon, se retrouver dans une situation qui l'empêchera de participer de façon active aux événements auxquels les autres PJ vont être confrontés. Si l'on demande à un PJ souffrant de paranoïa s'il est en mesure de se rendre à tel endroit dans tel laps de temps, il répondra qu'il est sûr de ne jamais pouvoir y arriver - le monde entier est contre lui et il n'y a rien qu'il puisse faire pour changer cet état de choses.

Si elle est plus grave, la paranoïa se manifestera un peu différemment. Ce n'est plus "le monde" qui s'oppose d'une manière aveugle au PJ concerné, mais "eux" qui veulent en permanence lui mettre des bâtons dans les roues. À ce stade de l'affection, le pauvre personnage est convaincu de l'existence d'une conspiration à grande échelle, qui gangrène le monde tel que nous le voyons - lui seul connaît la vérité et tente donc en permanence de persuader les autres de la réalité de cette menace planétaire dont il ne peut venir à bout seul. Tout participe alors de cette conspiration mondiale, fomentée par de mystérieux groupes, une puissance extraterrestre ou quelque divinité malfaisante. Même les événements les plus banals sont vécus - et interprétés - par le personnage à la lumière de sa paranoïa et dans quelque direction qu'il se tourne, le PJ est impuissant. "Ils" vous espionnent par le biais de la télévision, "ils" connaissent vos moindres faits et gestes et on ne peut absolument rien faire pour y mettre fin. Si vous avez déjà

plus on rit !



Joué à *Paranoïa* (West End Games), vous devez connaître le gimmick "Ne faites confiance à personne" : rien ne saurait être plus réel dans l'esprit d'un PJ atteint d'une paranoïa lourde.

LE MONDE N'EST QU'ILLUSION

J'ai un jour vu un homme dont l'occupation principale consistait à chasser à grands coups de pied un chat invisible dans une rue passante. Ce comportement est typique des schizophrènes - sans doute la maladie mentale la plus difficile à interpréter dans un JdR -, qui souffrent en permanence de visions et d'hallucinations. Contrairement à la croyance commune, les schizophrènes ne souffrent pas obligatoirement d'un dédoublement de la personnalité (affection qui est plus courante chez les maniaco-dépressifs), mais croient vivre dans un univers indépendant, qui leur est propre, "la réalité" n'étant qu'une illusion parmi toutes celles qui les affectent. Dans l'univers très particulier de *l'Appel de Cthulhu*, un personnage souffrant de schizophrénie verra dans chaque PJ et chaque PNJ un disciple de Cthulhu. Les schizophrènes sont tellement persuadés que leurs hallucinations sont réelles qu'ils expliqueront bien volontiers à qui le leur demandera leur version de la "vérité", quand bien même il s'agirait de représentants des autorités. Inutile de préciser que ce genre de personnage peut très vite se révéler gênant pour les autres joueurs. À moins qu'il ne devienne une espèce de bouc émissaire parfait...

Le truc pour parvenir à interpréter un PJ (ou un PNJ) souffrant de schizophrénie consiste à agir comme un excentrique - prononcer des phrases sans aucune espèce de rapport avec les questions posées ou la conversation en cours, agir de façon totalement incohérente et imprévisible. Malheureusement, cet exercice ne peut jamais être de longue durée : le MJ ou le joueur qui l'incarne ne vont pas tarder à le mettre sur la touche. Donc tâchez de le faire durer aussi longtemps que possible sans bouder votre plaisir.

Évitez carrément en revanche les formes les plus sérieuses de maladie mentale. S'il est pratiquement inévitable qu'un PJ de *l'Appel de Cthulhu* un peu trop fouineur ou sur le point de découvrir une des créatures les plus importantes des mythes lovecraftiens perde complètement la tête - c'est un risque que prend en conscience chaque investigateur -, incarner un PJ que l'on doit enfermer pour le protéger contre lui-même, et assurer par la même occasion la sécurité de tous les autres, présente peu d'intérêt. Faire intervenir la folie dans les JdR d'horreur, pourquoi pas, mais uniquement quand cet état particulier peut apporter quelque chose en termes de jeu ou quand cela permet à un joueur d'interpréter son personnage d'une façon totalement différente.

Un intermède de folie peut s'avérer profitable en termes de roleplaying - cela donne en effet la possibilité au PJ affecté de bousculer les habitudes du groupe auquel il appartient, de "se lâcher" pendant un moment, puis de revenir, après sa guérison, à une attitude moins exubérante qui conviendra mieux. Et il arrive souvent qu'un joueur, qui a dû pendant un temps simuler la folie de son personnage, retrouve ce dernier guéri avec un enthousiasme renouvelé. C'est - notamment - pour cette raison (et, bien entendu, parce que l'exercice peut s'avérer plein de surprise) qu'un MJ ne devrait jamais empêcher un joueur de continuer à interpréter un PJ qui a "lâché la rampe".

Linda Fowler
(Traduction : Docteur Maboul)

Souvenez-vous bien que la façon la plus gratifiante de devenir fou est d'y parvenir graduellement – laissez les peurs et les angoisses qui habitent votre personnage se structurer lentement dans son esprit avant qu'il ne perde complètement les pédales et n'ait l'écume à la bouche.

Les Jeux Du Bimestre



Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, lors d'une nuit sans lune, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Un seul poignard d'or. Cette distinction que le monde entier nous envie est descerné à ... euh... comment dire... not' chouchou quoi...

"L'agonie du jour"

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :

- Wargames
- Jeux de rôles
- Jeux de cartes
- Jeux vidéos
- Jeux de dés
- Scénarios et suppléments
- Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

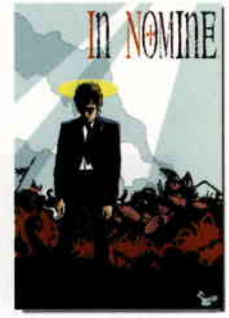
Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires (Ndm : merci Ben !)

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir.
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Index

Tous les jeux critiqués bien rangés dans l'ordre.







IN NOMINE

IN VA : Les français au tapis ?

Jeu de rôles en anglais
édité par Steve Jackson sous licence Asmodée

180 F environ

Dispo



Voilà des années que Steve Jackson Games nous promettait la sortie imminente de l'adaptation US d'*In Nomine Satanis / Magna Veritas*. On peut comprendre les raisons de ce retard. Derek Pearcy, l'auteur, a en effet accompli un travail dantesque.

Lamentations

"Oh non ! Il n'a rien compris ! Ce n'est pas du tout ça ! Mais qu'est-ce qu'il a fait ?"
Les joueurs d'*INS/MV* risquent bien de ne pas reconnaître leur jeu. *In Nomine Version Américaine (IN VA)* a la couleur de l'original - même bien plus, puisqu'il est magnifiquement illustré, intégralement en couleur -, mais pas du tout le même goût. Nul doute que les intégristes seront nombreux à fustiger les changements de la version américaine. Mais *IN* n'est pas une traduction, c'est une adaptation. On se souvient des libertés que Chaosium avait prise avec *Nephilim*. Peut-être le marché américain est-il vraiment différent de la France en terme d'attente. En tout cas, c'est ce que semblent penser les éditeurs du cru.

In Nomine est toujours un jeu dans lequel les joueurs peuvent incarner des anges ou des démons dans un univers contemporain décalé, cherchant à influer sur le monde pour donner l'avantage à leur camp - le Paradis ou l'Enfer. Cependant, beaucoup de choses ont changé dont, en particulier, le ton.

Cantique

"La réalité créée par Dieu est une Symphonie et les actes de chacun s'y intègrent avec harmonie ou dissonance. Même les démons respectent des règles pour s'intégrer à la mélodie. Si leur voix est trop discordante, la Symphonie le leur fera regretter."

On retrouve ici la formule qui a si bien fait recette dans les jeux White Wolf (et en particulier dans *Mage*) de règles "forçant" les joueurs à respecter leur rôle.
Mais la comparaison avec le *Monde des Ténèbres* s'arrête là. *IN* n'est pas un jeu sombre et le nombre de termes imagés qu'il emploie est tout à fait raisonnable.
La différence majeure entre *IN* et *INS/MV* tient au fait que la composante matérielle (terrestre) des personnages célestes - anges et démons - n'est pas la plus importante.
Leur corps peut être détruit sans que celà leur cause trop de soucis. Ils en façonnent simplement de nouveaux - la plupart d'entre eux ne possèdent pas les corps de mortels comme dans *INS/MV*.
Un être céleste n'est plus amnésique sur Terre et peut donc y rencontrer de vieilles connaissances. Il peut également



voyager dans les royaumes éthérés (des rêves et des légendes) ou célestes (Enfer et Paradis). Ça ne lui est cependant pas conseillé car, si il est sur Terre, c'est pour accomplir une tâche et son supérieur n'apprécierait pas qu'il tire au flanc.
Les supérieurs, archanges et princes démons, sont là au rendez-vous pour la plupart, mais presque tous ont subi quelques modifications (de nom, de domaine ou de comportement). Cependant les célestes ne sont plus classifiés simplement par leurs supérieurs. Ils appartiennent également à une famille (Choeur ou Bande) qui spécifie la façon dont ils servent leurs supérieurs : les anges Ofamins ne tiennent jamais en place et ont des pouvoirs liés aux mouvements, les démons Balseraphs sont spécialisés dans le mensonge et la tromperie. Cela donne une réelle dimension nouvelle au jeu. On peut ainsi jouer un ange de Michel protecteur ou un démon de Bélial épris de justice et avoir des pouvoirs et un statut relatifs à ce choix. La dernière innovation est que les célestes peuvent être liés à un Mot (l'ange des Scouts, le démon des Petits Retards), comme leurs supérieurs, et obtenir des avantages - et des devoirs - relatifs à ce Mot.

Nombres

Le système de jeu, même s'il conserve le d666, est légèrement plus complexe que l'original et hérite un peu de *GURPS*. Les différences abondent dans tous les domaines mais les principales sont :

† Sur Terre, les démons sont maintenant aussi puissants que les anges, une puissance assez voisine de celle des mortels mais sans commune mesure avec celle de leurs supérieurs.
† La création de personnage ne comporte plus de caractère aléatoire. La plupart des pouvoirs (à part ceux relatifs aux familles et aux supérieurs) sont communs aux anges et aux démons.
† Une dépense d'Essence (points de pouvoir) ou une dissonance dans la Symphonie (par exemple en tuant un humain ou en faisant intervenir son supérieur) ont des chances d'être repérées par des célestes voisins. Soyez discrets.

Juges

In Nomine est un excellent jeu. Il offre un univers complet, crédible et auto-suffisant, ce qui a pris plusieurs suppléments à *INS/MV*. Certes, *INS/MV* n'avait pas ce but à l'origine. Il voulait juste être fun.
IN est peut-être un peu moins fun - quoi que l'amusante nouvelle d'introduction montre bien à quel point les parties peuvent être tordues - mais son monde est plus palpable.
Un habitué d'*INS/MV* ne trouvera peut être pas suffisamment de choses dans *IN* pour l'inciter à changer de jeu, mais je conseille vivement à tous les joueurs qui aiment l'humour noir et les conspirations d'y jeter un oeil.

Stéphane Bura

Score : 9/10

Look : 9/10
Système de jeu : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité (hors matériel adapté) : 9/10

CHIVALRY and SORCERY
3rd EDITION
Le Retour des Grands Anciens

Jeu de rôles
médiéval fantastique *en anglais*
publié par Highlander Designs



150 F environ

Dispo

Très exactement vingt ans après la sortie de la première édition chez FGU, Highlander Designs nous ressort une troisième mouture de *Chivalry and Sorcery* (voir l'encadré pour l'historique complet du jeu), sous la forme désormais classique d'un livre de 200 pages cartonné souple, couverture couleur et intérieur noir et blanc.



Premières constatations à l'ouverture du jeu : en vingt ans, ils ont fait des progrès sur la mise en page, mais pas beaucoup sur les illustrations. Ces dernières sont peu nombreuses, toutes petites et souvent pompées sur des dessins ou gravures Renaissance.

Le texte est dense, trop dense. D'autant plus qu'il est "agrémenté" d'un nombre incalculable de tableaux et de listes qui rebuteront définitivement le novice *.

Mais de toute évidence, *C&S* ne s'adresse pas aux novices du JdR.

Aussi, prenons notre courage à deux mains et plongeons dans les entrailles de ce jeu.

N'en jetez plus !

C&S se démarque de la production courante du JdR par l'absence d'un univers de jeu défini servant de support aux règles.

On y trouve des règles permettant de simuler un univers médiéval-fantastique avec ses guerriers, ses voleurs et ses magiciens, mais pas le moindre commencement de description d'un monde ou d'une société. On trouve bien ici ou là quelques conseils éclairant le lecteur sur la manière d'intégrer tel ou tel élément en fonction de l'arrière-plan qu'il souhaite donner à ses parties.

Il se dégage toutefois de l'ensemble une nette prédilection pour un médiéval-fantastique plus médiéval que fantastique. Des notions comme la chevalerie, le pouvoir de la foi et le statut social sont directement issues de notre histoire, vue au travers de l'habituel prisme déformant américain.

La société qui transpire du système de création du personnage est très proche de celle de l'Angleterre féodale. L'ensemble reste pourtant nettement insuffisant pour envisager de jouer rapidement et le maître du jeu aura un gros travail de création à fournir pour étoffer l'univers.

Signalons par ailleurs qu'aucun scénario ou embryon de scénario n'est proposé au lecteur et que même les habituels conseils de jeu sont passés à la trappe.

Des règles oui... mais de Tanzanie !

Des règles, donc, rien que des règles.

Mais quelles règles !

Pour donner une vague idée de la complexité byzantine de celles-ci, sachez qu'il nous a fallu environ une heure pour ébaucher la création de deux personnages, sans pouvoir entrer dans les détails, genre magie ou historique.

On commence par déterminer sept caractéristiques de base, puis les augures ayant présidé à la naissance du personnage, suivis de la classe sociale, du rang de naissance, du métier paternel, des relations que le personnage entretient avec sa famille, ainsi que d'éventuels dons et défauts cachés.

Vient ensuite une petite séance de calcul avec la détermination de la taille et du poids du personnage, qui permet d'évaluer ses points de coups, ses points de fatigue, sa capacité à porter ou soulever de lourdes charges et enfin son horoscope, son âge et ses traits physiques.

Reste à savoir ce que le personnage sait faire.

On commence par choisir une vocation parmi les cinq grands classiques que sont le Guerrier, le Voleur, le Clerc, le Mage et l'Aventurier, vocation fourre-tout permettant de faire tout et n'importe quoi.

Ces vocations ouvrent l'accès à certaines compétences en fonction de spécialisations éventuelles dont le score dépend du nombre de points d'expérience dépensés.

Le choix des compétences n'est pas très aisé, surtout quand vous avez la possibilité d'apprendre des choses aussi utiles et passionnantes que la Culture de Jardins, l'Enluminure ou encore la Poterie.

Un système simple... en apparence

La résolution de test s'effectue à l'aide de 3d10. Les deux premiers déterminent un pourcentage et donc la réussite ou l'échec de l'action envisagée, le troisième servant à préciser la qualité du résultat. Ce système est en apparence simple et efficace. Tout se complique lorsqu'il s'agit de calculer les chances de succès finales, qui dépendent des caractéristiques directrices de la compétence, du niveau atteint, de la difficulté de la compétence (de 1 pour le Calcul Mental à 7 pour la Perception Auditive) et d'éventuels modificateurs sur lesquels on ne s'appesantira pas.

Une addition de tête de 3 ou 4 chiffres ne paraît pas en soi très difficile. Essayez donc de la faire en plein milieu d'un combat sans perdre le fil et sans faire baisser la tension dramatique !

La plupart des compétences ayant de plus leur propre interprétation du dé de Résultat (en

anglais Crit Dieu!, ce n'est plus un écran qu'il faut, c'est une fresque !
Le combat est bien évidemment aussi simple et évident. Chaque combattant dispose d'un nombre de points d'actions au début de chaque round.
Celui qui en possède le plus déclare ses actions en premier et ainsi de suite par ordre décroissant. Bien sûr, chaque action, attaque, défense, mouvement ou autre coûte un certain nombre de points.
En pratique, le maître décompte les points d'action (un curseur est d'ailleurs imprimé sur la feuille de personnage) et chacun agit à un moment donné en fonction des points dépensés et disponibles.
Ce système est, on le conçoit, assez réaliste dans la mesure où sont pris en compte des facteurs aussi variés que la taille des armes, leurs poids respectif en cas de parade et la rapidité de chacun des adversaires. En cas d'attaque réussie, il ne reste plus qu'à déterminer l'endroit où porte le coup et ses effets, concrétisés sous formes de points de coups et de points de fatigue perdus, assaisonnés d'éventuels coups critiques.

C'est magique !

La magie n'est pas oubliée, comme dans tout bon JdR médiéval-fantastique qui se respecte. Deux types sont disponibles : les Actes de Foi, pour les clercs et autre héros "chrétiens", et la magie "magique" à base de sorts de niveaux différents.
Malgré le petit préambule sur les Actes de Foi, précisant qu'ils ne sont pas seulement applicables à la religion chrétienne mais peuvent être adaptés à d'autres croyances, tout cela sent bon son catéchisme, avec ses Prières, ses Messes et ses Miracles plus ou moins importants.
Les mages se taillent la part du lion pour ce qui est du surnaturel. Chaque mage peut suivre sept modes magiques différents, des druides aux thaumaturges, et a accès à 13 méthodes magiques, comprenant notamment la magie élémentaire, les illusions ou les sceaux.
Hormis pour sa complexité d'apprentissage et de mise en œuvre, la magie ne propose pas grand-chose d'original : des listes de sorts de différents niveaux et aux effets variés. Des règles sur la création d'objets magiques et de focus apportent une touche de "réalisme" à l'ensemble, mais on est quand même loin d'*Ars Magica*.

"Ils n'ont rien appris, rien oublié."

Abrégeons nos souffrances et concluons. En 1977 ou en 1983, *Chivalry* était un jeu original, qui sortait des sentiers déjà battus du jeu de rôles pour apporter une touche de réalisme et de simulation aux règles rigides et souvent illogiques de *Donjon*.



En 1997, *Vampire* et *Ars Magica* sont passés par là, *AD&D* a fait plusieurs fois peau neuve en proposant des univers originaux et bien conçus et n'importe quel JdR français ou étranger propose au moins une ébauche de monde et un vague scénario pour permettre de commencer rapidement à jouer. *C&S*, non.
Que retenir de ce jeu alors ?
Rien justement, et c'est le problème. L'utilité d'une troisième édition qui ne change rien aux précédentes et en retire même certains des éléments les plus intéressants (les règles de gestion et de construction de fief, ou encore la magie élémentaire), qui plus est sans prendre en compte l'évolution du jeu de rôles en général, apparaît rien moins qu'évidente.
C&S est un OVNI issu d'une époque révolue du JdR où celui-ci était un loisir confidentiel qui n'attirait que quelques matheux. Il n'était vraiment pas nécessaire de l'exhumer.

Arnaud Bailly

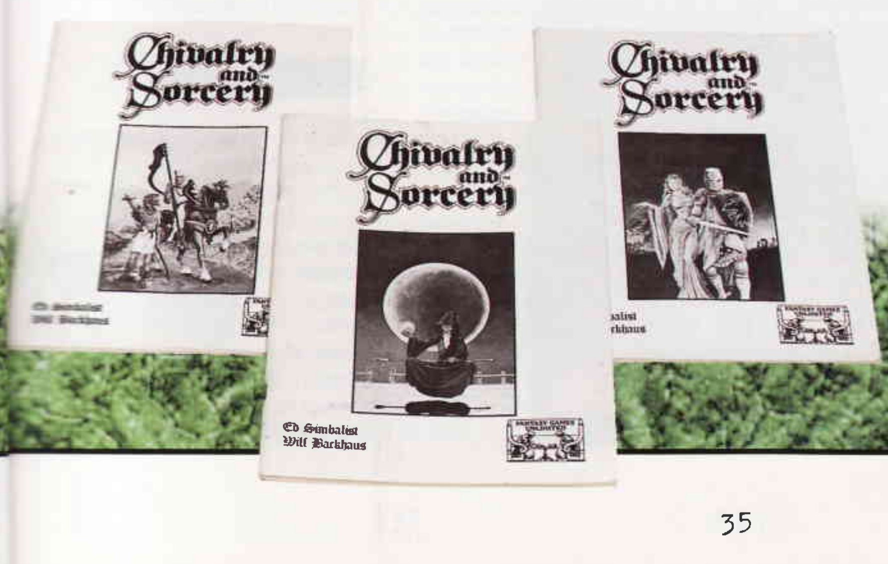
C&S au regard de l'histoire

La première édition de *C&S* date de 1977. Elle se présentait sous la forme d'un gros livre à couverture rouge, écrit tout petit-petit, suivi de suppléments sur les Vikings ou les Saurians. Elle contenait notamment des règles de combat avec figurines. La deuxième édition est sortie en boîte à la grande époque de FGU, en 1983, et reprenait le contenu de la première sous la forme de trois livrets. Les règles de figurinisme avaient disparu, remplacées par une feuille de personnage et un écran sommaire. L'ensemble était un peu mieux présenté, mais pas beaucoup, et déjà aussi injouable.

Look : 4/10
Système de jeu : 3/10
Qualité du texte : 2/10
Originalité : 2/10

Score : 3/10

* Ne reculant devant aucun sacrifice, nous avons compté les tableaux pour vous : il y en a exactement 171 !



LIVRETS D'ARMÉE POUR WARHAMMER

Suppléments en français pour Warhammer Battle édité par Games Workshop

150 F

Dispo

Hommes lézards





Ce second supplément pour *Warhammer* testé dans ce numéro est le plus original et le plus étonnant paru depuis longtemps. Il décrit en effet une race qui n'a jamais vraiment été abordée dans les éditions récentes du jeu et c'est avec bonheur que l'on découvre toutes ces nouvelles créatures écailleuses ou gluantes.
Le monde des reptiles étant très riche, on trouve bien entendu des tas de bestioles toutes plus colorées les unes que les autres, avec quelques dinosaures pour faire bonne mesure.
Le tout est baigné dans une atmosphère "inca" du plus bel effet (la deuxième de couverture est pour cela remarquable : un vrai chef d'oeuvre). Malgré tout, après avoir lu le supplément de bout en bout on ne peut s'empêcher de regretter le peu de variété des créatures présentées. Le background est épais et complet (un bijou !), mais le monde des reptiles et des dinosaures permettait certainement de créer plus de troupes que les neuf types présentés. Il manque certainement un gros dinosaure carnivore, une tortue porteuse de troupes, des serpents géants (ou des hommes-serpents), tous présents dans les gammes de figurines d'autres marques. Mais ne boudons pas notre plaisir : pour une fois que *Warhammer* propose un méchant verdâtre qui n'est pas orque ou gobelin, les amateurs devraient ce jeter sur cette nouvelle gamme. Un bon supplément, mais qui aurait pu être bien meilleur.

Denis Léger

Look : 6/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 6/10
Originalité : 7/10

Score : 6/10

Bretonnie



La Bretonnie est une nation qui privilégie les héros plus que tous autres types de troupes. Et c'est certainement pour cela que ce supplément en contient tant. Mieux encore, le nombre de héros utilisables dans une armée est de 75% du budget total (par rapport aux 50% normaux) et il est donc évident qu'une armée bretonnienne sera compacte et puissante. On aurait tort de se gêner : elle est conçue pour cela. La cavalerie composant la majorité des troupes restantes, on se retrouve avec simplement quelques petites unités d'archers ou d'hommes d'armes comme chair à canon.



Cela simplifie la conception d'une armée et fait qu'elle coûte généralement moins cher qu'une autre (un avantage certain). Et les héros justement, parlons-en.
Ils ne sont pas obligatoirement puissants, ils sont surtout terriblement originaux, revisitant les poncifs moyenâgeux de la manière la plus amusante qui soit. On retrouve ainsi Jeanne d'Arc (Jeanne de Lyonesse), Robin des bois (Bertrand le brigand), Morgane (Morgiana la fée) ou d'autres individus aux noms fort évocateurs (Duc de Quenelles, Suliman le sarrasin, Jules le bouffon).
Viennent s'ajouter plusieurs chevaliers qui disposent de figurines splendides et qui devraient faire froid dans le dos à tous les adversaires de la Bretonnie. Un supplément bien conçu et passionnant qui donne tout de suite envie de se mettre à peindre.

Denis Léger

Look : 7/10
Données techniques : 8/10
Qualité du texte : 6/10
Originalité : 6/10

Score : 8/10

Valar & Maïar

Supplément en français pour JRTM, édité par Hexagonal sous licence ICE
144 F
Dispo



Traduction du supplément anglais *Lords of Middle-Earth Vol I, Valar et Maïar* traite, des... Valars et des Maïars. Bravo, vous avez trouvé ! Les Valar sont les premiers êtres créés par Eru L'Unique, pour l'assister dans la création du monde et le développement du chant qui devait donner naissance aux Terres du Milieu, Endor en Quenya. Parmi eux, se trouvait initialement Melkor, qui fut déchu pour avoir voulu imposer sa propre vision de la création et devint Morgoth, l'Ennemi avec un E majuscule.
Si les Valar sont les solistes d'Eru, les Maïars forment l'orchestre, similaire en nature aux premiers mais d'une puissance inférieure. Comme eux, ce sont de purs esprits qui s'incarnent pour agir sur Endor et accomplir la volonté d'Eru et des Valar. Les plus célèbres des Maïar sont Gandalf et Saroumane, membres du groupe des Istari, Sauron, le lieutenant de Morgoth ou encore le Balrog de la Moria.
Vous retrouverez dans ce supplément tous ces personnages, tirés du *Seigneur des Anneaux* et surtout du *Silmarillion* et des *Contes Inachevés*, avec bien sûr le nécessaire pour les intégrer dans votre campagne de *JRTM* ou de *Rolemaster* : historique, personnalité, pouvoirs et caractéristiques. Ce qui nous permet d'apprendre, au passage, que Gandalf est un mage du 80ème niveau et Sauron, du 240ème.
À notre avis, l'intérêt de ce supplément réside dans la synthèse historique qu'il présente sur les grandes puissances d'Arda et d'Endor et dans les différents attributs et objectifs de chacune d'entre elles. Il est peu probable que des aventuriers soient amenés à combattre un jour Ulmö ou Ungolianth, aussi leurs caractéristiques servent-elles plus d'indications théoriques que d'évaluation réelle. Cela dit, voilà un supplément utile qui complète par le haut les informations dont dispose le maître sur les Terres du Milieu.
Finissons sur une petite critique de la mise en page et des illustrations, un peu sombres à notre goût, eu égard à l'ambiance merveilleuse associée habituellement à JRTM.

Arnaud Bailly

Score : 7/10

Swampstalkers

Kicker Pack pour *Dragon Dice* édité par TSR
45 F environ
Dispo



La nouvelle extension pour *Dragon Dice* nous propose de découvrir les habitants des marais de ce monde définitivement bien peuplé (à peine les Ferals sont-ils sortis de leurs forêts natales que les swampstalkers déboulent). Les dés communs sont des humains presque

La Toile Numérique

Supplément pour Mage en français
Hexagonal
135 F
Dispo



Le saviez-vous ? L'espace virtuel est en fait une déchirure de la réalité, une grande faille étonnamment longue où l'on ne peut accéder que par ordinateur interposé (bon, disons par foci culturels). Là-bas, c'est le paradis : des océans de bitmaps et de mega-octets se frayent un chemin pour offrir une alternative au paradigme imposé par la technomancie. Terres de friches, asile des rebelles et des visionnaires, les environnements digitaux sont explorés par des Adeptes virtuels marginaux, par quelques ingénieurs du vide en manque de nouvelles frontières... c'est tout un monde qui vit et qui respire, dans une ambiance décadente à souhait. Ce supplément, épuisé en américain, mais réimprimé dans le premier recueil des "classics", n'est pas un chef d'oeuvre mais il reste parmi les meilleurs consacrés à *Mage* (jeu qui est loin d'avoir la palme des meilleurs suppléments).

Si l'essence même de *Mage* reste, à mon sens, très éloignée d'un style cyberpunk, on peut se laisser séduire par les implications théoriques d'un tel univers sous-jacent, où la toile de la réalité et certains mythes inconscients coexistent de manière souvent imprévisible. La présentation, tout à fait dans le ton, rend parfaitement lisible ce qui, autrement, resterait d'une insondable complexité. Un bon supplément, à réserver aux puristes digitaux.

Thierry Rousselet

Score : 7/10



parfaits, c'est à peine si certains possèdent des langues fourchues, des griffes ou des yeux de reptiles. Les dés peu communs sont des semi-lézards et ne possèdent plus grand-chose de l'être humain. Les dés rares sont les abominations et sont d'énormes créatures reptiliennes. Mais il y a pire, puisque les monstres sont encore plus grands, atteignant quelquefois 15 mètres de long ou de haut. Les représentants de cette race possèdent des avantages dans les marais et peuvent utiliser des sorts spéciaux en plus de leurs pouvoirs de mutation (ils tuent des dés adverses en augmentant encore la taille des troupes à votre disposition). Parmi les sorts les plus puissants, on peut citer la Black Rain (pluie acide) qui gêne les troupes se trouvant dans les marais ou sur les côtes en divisant par deux leur sauvegarde (c'est le moment de frapper à cet endroit précis). Le Bloodlust (folie furieuse) permet aux troupes adverses de se frapper elles-mêmes (rien que ça !). La simple Disease (maladie) tue des troupes et les enterre, même si elles ne sont pas bien chanceuses. En résumé, avec un thème accrocheur, TSR nous propose une extension un peu trop déséquilibrée à mon goût (et qui incite à acheter beaucoup plus de dés que d'habitude pour bien bénéficier de la capacité spéciale de mutation).

CROC

Score : 6/10

AGE OF RENAISSANCE

CIV II : Le Retour

Jeu de plateau en anglais édité par Avalon Hill

450 F environ

Dispo

Les vieux se portent bien, merci pour eux. La vénérable maison de Baltimore, en quête d'un repreneur si l'on en croit les rumeurs, nous sort un nouveau jeu historique de derrière les fagots que nous nous sommes empressés de tester, la salive en bouche et le cœur battant.

En bref, chaque joueur dirige la destinée d'une grande ville commerçante dont l'objectif est d'acquérir un maximum d'Avancées Culturelles. L'aire de jeu représente l'Europe divisée en zones produisant éventuellement des marchandises, plus les Indes Orientales et Occidentales, produisant deux ou trois marchandises et symbolisées par des zones hors carte.

Pour espérer gagner, il faudra maîtriser les différents moyens à votre disposition, dans le but d'acquérir le maximum d'Avancées Culturelles représentant les grandes découvertes de la Renaissance européenne. Les pions achetés à la fin de chaque tour permettent d'espérer conquérir de nouveaux marchés sur le plateau de jeu, les cartes Historiques vous aident sous forme de crédits pour l'achat d'Avancées (les Personnalités), de cash (les Marchandises) ou encore de Supériorité Militaire (l'Armure, la Poudre), les Avancées, enfin, accroissent vos possibilités (pour la navigation par exemple).

La place manque pour décrire ici toutes les richesses de ce jeu, mais deux points soulignent la finesse des règles. Les combats tout d'abord, qui privilégient la défense et le joueur le plus faible en termes de pions : plus vous avez acheté de pions au tour précédent, plus vous jouerez tard dans le tour et moins grandes seront vos chances de remporter les combats.

L'Index de Misère ensuite, qui croît si vous ne payez pas une somme proportionnelle au nombre de cartes que vous avez en main. La valeur de cet Index est soustraite à votre total de fin de partie, et peut vous faire éliminer si elle est trop importante.



Les seuls reproches que nous puissions faire à *Age of Renaissance* serait dans la présentation, un peu *cheap* pour un jeu de ce niveau. La qualité graphique de l'ensemble est cependant correcte, dans des tonalités sombres et médiévales à souhait.

Un avertissement s'impose : fans de jeux d'apéritif, passez votre chemin. Non que les règles soient particulièrement complexes. C'est plutôt l'accumulation de multiples éléments à intégrer pour élaborer un plan cohérent qui fait la difficulté du jeu. Comme beaucoup de jeux Avalon Hill, il sait allier des mécanismes simples, une grande richesse tactique et stratégique et une reconstitution historique de qualité.

L'investissement en temps - et en argent - n'est pas négligeable, mais que pèsent quelques heures devant le plaisir de voir une stratégie soigneusement élaborée depuis le premier tour vous octroyer la victoire, sans parler de la joie de se faire des ennemis irréductibles en trahissant ses amis.

Un must pour les fans de jeu de plateau !

Arnaud Bailly

Score : 9/10

Look : 7/10
Clarté des règles : 9/10
Complexité : 9/10
Originalité : 7/10



Nombre de joueurs optimum : 6
Durée : 1 heure et demie par joueur

Iéna et Waterloo

Deux wargames napoléoniens en français, traduits de l'américain et édités par Tilsit Éditions
330 F environ
Dispo



Saluons la naissance d'un nouvel éditeur de wargames français, fait d'une telle rareté qu'il est à marquer d'une pierre blanche dans les annales du milieu ludique hexagonal (jeu de mots !). Tilsit Éditions nous propose pour ouvrir le feu la traduction de deux jeux récents de chez Clash of Arms, société bien connue des grognards pour le foisonnement et la qualité de sa production.

Et ils ont eu la bonne idée de commencer par deux jeux simples, abordables par des débutants et surtout assez originaux puisqu'il s'agit de simulations opérationelles des campagnes de Prusse en 1806 (Iéna) et de Belgique en 1815 (Waterloo).



Les deux boîtes se distinguent tout d'abord par un graphisme moderne et élégant, où nous n'avons pas manqué de déceler la patte d'un éditeur français de JdR, j'ai nommé Multisim. L'intérieur est à l'avenant, d'autant plus que, dans un louable souci d'économie, les cartes et pions d'origine ont été repris et c'est tant mieux.

Les règles et tableaux sont clairs, bref, l'ensemble fait sérieux et professionnel (suivez mon regard).

Les deux jeux utilisent la même échelle de simulation (un hex représente un kilomètre, un pion une brigade et un tour 2 heures réelles) et le même système de règles.

Ce dernier ne propose pas de grande originalité (genre mouvement - combat - à toi), mais offre des possibilités stratégiques et tactiques intéressantes par l'utilisation de mouvements hors cartes, l'obligation pour les coalisés de bouger en fonction de lieux de rassemblement, et surtout la possibilité de jouer à trois ou quatre joueurs.

Tout cela, ajouté à la faible densité de pions eu égard à la taille des cartes, mettra à rude épreuve les capacités de manœuvre de chaque armée, dans le plus pur esprit de la pensée militaire napoléonienne.

Un essai que nous espérons bientôt transformé par d'autres publications aussi intéressantes.

Arnaud Bailly

Score : 8/10

ARS MAGICA 4ème édition

L'art de la magie revu et corrigé

Jeu de rôles médiéval-fantastique en anglais édité par Atlas Games | **200 F environ** | **Dispo**

Résumé des épisodes précédents

Ars Magica est un jeu de rôles particulier. Certes, il ne s'agit pas du seul jeu à traiter de magie dans un univers médiéval.
Non, ce qui le rend si différent, c'est qu'il s'agit du seul jeu dans lequel la magie est réellement magique et d'un des rares jeux (avec *Pendragon* et *miles Christi*), dans lequel le Moyen Âge a un feeling vraiment médiéval.
Le centre du jeu est l'Ordre d'Hermès, une société - fictive - de magiciens, ou pour mieux dire de "magi" comme ils se nomment eux-mêmes, qui a étendu ses ramifications à travers l'Europe.
Les magi, répartis en douze Maisons ayant chacune leur spécialité et leur philosophie propre, doivent respecter le Code d'Hermès, qui leur interdit de commercer avec les démons, d'importuner le peuple des fées ou de tuer d'autres mages sans une bonne raison.
Les membres de l'Ordre se regroupent généralement en petites communautés appelées Covenants (Alliances en français), quelque part entre le monastère, l'université et la tour de mage chère aux univers d'heroic fantasy. Toute campagne digne de ce nom tourne autour de l'un de ces Covenants.
Mais les mages ne sont pas les seuls personnages qu'il est possible de jouer. *Ars Magica* fut en effet le premier jeu à développer l'idée de "troupe". Au début de la campagne, chaque joueur crée **non pas** un, mais trois personnages : un mage, un compagnon (chevalier, moine...) et un grog (soldat, cuisinier...), qui vivent tous au sein de la même Alliance.
Ainsi, à tour de rôle, les joueurs incarnent leur mage, leur compagnon ou leur grog, selon leur envie du moment ou les impératifs du scénario.

Moi, Bonisagus...

À force de voir *Ars Magica* passer d'une maison d'édition à une autre, on en arrivait à se demander si ce jeu n'allait pas disparaître.
Eh bien non, le mois de décembre nous aura offert, en plus de quelques chocolats, la 4ème édition de l'un des meilleurs jeux de la planète Rôle. Une fois terminée la lecture de cette nouvelle édition, on s'aperçoit que les évolutions et les changements sont nombreux. Trop nombreux pour être tous détaillés ici. Voici donc les plus importants.
Tout d'abord, l'aspect "personnage" du jeu a évolué vers quelque chose de plus précis. Par exemple, lorsque vous créez votre mage, il n'est plus question de création générale, mais d'une création spécifique en fonction de la Maison d'appartenance.
Autre changement pratique, les vices et vertus sont désormais classés en 4 grandes parties et par ordre alphabétique. Enfin, le système d'expérience est complètement revu, de multiple possibilités sont maintenant offertes aux joueurs pour progresser.
La magie, quant à elle, n'est pas en reste, puisque si on perd le descriptif de la gestuelle et des catastrophes, on gagne un petit lexique très utile des effets de chaque combinaison "Techniques + Arts".
Fini le temps où le Conteur pédalait dans la semoule quand ses joueurs lançaient leurs sorts spontanés. Autre ajout important pour les sorts, celui de la "Cible", qui indique une taille précise de ce que le sort peut atteindre lorsqu'il est lancé.



"Ars Magica est le seul jeu dans lequel la magie est réellement magique"

Action ou Duel ? Voilà une question qui disparaît de la 4ème édition. Un mélange des deux anciens systèmes a été réalisé pour donner naissance à un nouveau système de combat. Certes, il reste encore un grand nombre de calculs à faire, mais la disparité des compétences de combat laisse place à des compétences de classe (Armes à Deux Mains, Arme et Bouclier...) qui simplifient grandement la tâche du joueur et allège la feuille de personnage.
Il existe encore bien d'autres changements, moins marquants que ceux décrits ci-dessus. *Ars Magica* a été revu de A à Z par Atlas Games, sans pour autant dénaturer le jeu, ce qui n'était pas une mince affaire.

La saga continue

Okay. Une 4ème édition pour un jeu tel qu'*Ars Magica* est-elle nécessaire ? On peut raisonnablement se le demander tant ce jeu semble - malheureusement - peu pratiqué. Cette nouvelle mouture vient-elle à point nommé pour relancer la machine ?
Oui, mais voilà, la piètre qualité de la mise en page et des dessins et le texte poussif font de ce livre un calvaire pour le lecteur.
Pourtant, les changements sont importants et souvent bien amenés. On déplorera toutefois la disparition de l'expérience annuelle (le personnage a-t-il une vie en dehors du jeu ?).
Alors quoi dire ? Rien, si ce n'est qu'*Ars Magica* reste *Ars Magica*, et qu'en plus il est grandit par les modifications, que dis-je, les améliorations apportées dans ce livre. Néanmoins, cette nouvelle édition, indispensable pour le nouveau joueur, restera une option pour l'aficionado de longue date.

Sébastien Thorel

Look : 4/10
Clarté des règles : 4/10
Qualité du texte : 3/10
Originalité : 10/10

Score :
- pour les nouveaux joueurs : 8/10
- pour les anicens joueurs : 6/10

HOME OF THE BRAVE

Du rififi chez les cyberplouks du Macdo !

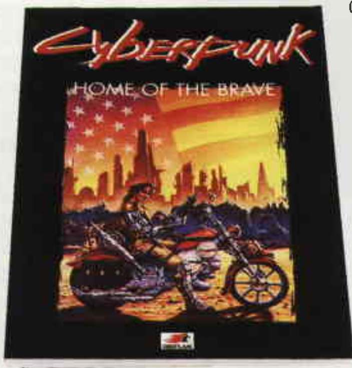
Supplément en français pour Cyberpunk édité par Oriflam sous licence R. Talsorian Games Inc.

164 F

Dispo



Les néons blafards du Forlorn Hope vous dépriment ?



Vous en avez marre d'user vos rangers à tourner en rond dans les ruelles de Nightcity ?

Les fusillades du samedi soir, à l'ombre du Arasaka Plaza, ne vous font même plus sourire ?

Normal, vous êtes atteint de la claustrophobie qui frappe tous les vieux joueurs de *Cyberpunk*.

Un seul remède : un bon bol d'air pollué qui sent la bouse de vache folle et le Pancake chromé, une ballade au coeur de l'Amérique



profonde de 2020.

C'est en substance ce que nous propose *Home of the Brave*.

Avec ce supplément, *Cyberpunk* sort enfin du cadre urbain habituel de Nightcity, dans lequel il a été bien longtemps confiné, et nous invite à découvrir l'Amérique dans son intégralité. Conçu comme un guide, *Home of the Brave* ausculte le pays de l'Oncle Sam au XXIème siècle. Et l'état du malade n'est pas terrible, ma bonne dame ! De quoi se tirer une balle. Si les munitions n'étaient pas autant taxées par l'État fédéral ricain.

Avec *Home of the brave*, vous connaîtrez l'histoire de l'effondrement des États-Unis ou comment les complots des méchants euros et le fascisme de la bande des quatre (DEA, NSA, FBI et CIA) ont mis le pays à plat. Sont aussi passés en revue l'état de la société et la vie quotidienne du cyberpunk ricain moyen, de l'éducation au logement, des sports à l'alimentation. Si ces informations ne sont pas de prime abord toujours très intéressantes, elles vous apportent néanmoins des éléments de roleplaying pour ancrer vos parties dans le quotidien. Plus utile et original, vous trouverez un point sur les religions, les NIE (Numéros Identitaires d'État), les transports et les familles Nomades (quoi que sur ce sujet, le supplément *Neo-Tribes*, hélas en anglais, soit nettement plus complet).

Ce supplément vous expliquera également en détail le nouveau système politique de l'Amérique (allergiques à l'éducation civique s'abstenir). Et les pithécanthropes admirateurs de G.I's sauront tout sur l'armée fédérale, des stratégies aux munitions employées. Avec en prime d'excellentes règles pour créer un personnage militaire et du matos à viander du type "Massiv' Destruktion" !

Venons-en maintenant à la partie la plus attendue de ce supplément : les descriptions des différentes régions et États. Si elles ont pour mérite d'exister et de fournir enfin une base pour sortir les joueurs du ghetto de Nightcity, elles sont malheureusement trop succinctes pour être véritablement exploitées par un meneur de jeu. Toutefois, elles fournissent une vue d'ensemble du territoire et vous y trouverez des sources d'inspiration intéressantes. Il vous faudra attendre d'autres suppléments pour vraiment pouvoir jouer dans de nouveaux décors. Prions pour que cela arrive vite !

Jeff

Look : 6/10
Données techniques : 8/10
Qualité du texte : 6/10
Originalité : 5/10

Score : 7/10

ALAMBIC

Extension au jeu de cartes *Élixir*
publié par Asmodée Éditions
60 F
Sortie en mars



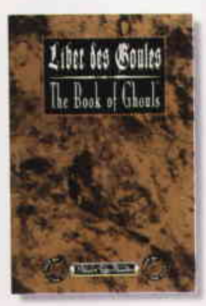
Les 54 cartes de cette première extension pour Élixir recèlent bien des surprises. En effet, si l'on excepte 16 ingrédients supplémentaires (de tous les types déjà présents dans le jeu), on ne compte pas moins de 28 nouveaux sorts (tous différents), 7 objets magiques (3 différents) et 3 nouvelles transaction (d'un seul type : le souk, qui permet de créer une zone d'échange où chacun peut apporter ses trouvailles). Les sorts sont de tous niveaux (1 à 4) et proposent de chambouler encore plus les données du jeu. Certains font varier la cible des sorts de niveau un (vous savez, ceux qui vous font passer pour un maboule pendant toute la partie), tandis que d'autres modifient complètement les conditions de victoire (Nostradamus vous permet ainsi de gagner si vous parvenez à deviner qui va lancer son dernier sort). Maintenant, et encore plus qu'avec le jeu de base, la partie n'est jamais gagnée avant que la dernière carte ne soit jouée. Les petits malins qui regrettaient que certains objets inutiles le soient vraiment (inutiles !) découvriront de nouveaux sorts qui les mettent en jeu (Excalibur, par exemple, affecte le porteur de l'Épée magique et le transforme en chevalier de la table ronde. Et je ne vous parle pas de Cassecroute qui affecte le porteur... du couteau suisse). Côté look, l'ensemble est aussi réussi que le jeu de base, mêlant avec bonheur le petit monde des fées et l'univers explosif de la sorcellerie... Pour la plus grande joie des amateurs de ce jeu définitivement pas comme les autres. Une plus-value exceptionnelle pour un bien faible prix.

Denis Léger

Score : 8/10

LIBER DES GOULES

Supplément pour Mind's Eye Theater
70 F environ
White Wolf
Dispo



Dans le Mondes des Ténèbres de White Wolf, une goule est créée quand une créature vivante (généralement un humain mais même les animaux peuvent devenir des goules) boit le sang d'un vampire sans avoir été auparavant vidée du sien. Tant qu'une goule continue de boire régulièrement, elle gagne nombre des pouvoirs de ses maîtres sans pour autant en subir la plupart des inconvénients.

Du fait de la variété de leurs pouvoirs, les goules sont d'une grande utilité pour les vampires, particulièrement parce qu'elles ne craignent pas les rayons du soleil et peuvent donc se déplacer de jour. Malheureusement, les goules ont un statut très bas, ce qui a fait

que les joueurs de *The Masquerade*, la version grandeur nature de *Vampire*, les ont longtemps déconsidérées. La plupart du temps, les rôles de goules étaient réservés aux joueurs débutants afin qu'ils se familiarisent avec les mécanismes du jeu dans un rôle mineur. Le *Liber des Goules* veut changer cela. Il met en exergue le rôle unique des goules dans la société vampirique et propose des règles spécifiques à ces créatures, tout comme de nombreux conseils sur la façon de les introduire dans vos parties.
Le *Liber des Goules* parvient à son but avec une aisance admirable. Non seulement les goules deviennent des créatures intéressantes à jouer et pleines de possibilités, mais leur rôle est également mis en valeur dans les différents types d'aventures possibles. Si vous voulez ajouter un plus à vos parties de *The Masquerade*, ce supplément est indispensable.

Andy Butcher

Score : 8/10

Scandinavia

Jeu de plateau
édité par Azure Wish
320 F environ
Dispo





Scandinavia est un jeu de plateau qui, comme son nom l'indique, se déroule en Scandinavie. La Scandinavie de 1997 av J.C. est peuplée de vikings, bien sûr, et les dieux du Walhalla y dictent leurs décisions. Mais il y a aussi des trolls, des géants, des elfes, des nains, des orques et autres alfelines. Vous l'aurez compris, *Scandinavia* reprend le thème des légendes du grand nord, dont s'était déjà inspiré Tolkien, et tient davantage du fantastique que de l'historique.
Les royaumes de Scandinavia avaient été unifiés par le roi Helric qui a aujourd'hui disparu, ce qui a provoqué la chute de son empire. Les joueurs vont devoir restaurer cet empire pour imposer leur propre vision des choses. Chaque joueur incarne un personnage parmi les six proposés : Sandra ou Maëlith l'elfe (les bons), Eurich le viking ou Meloch le marchand (les neutres), Ohrrkan le sorcier ou Lord Krösen la liche (les méchants). Chaque personnage possède un histoire et des pouvoirs particuliers, ce qui confère au jeu un petit côté rôlistique des plus agréables.
Les tours se décomposent en dix phases qui abordent chacune l'un des aspects du jeu : diplomatie, administration des terres et gestion, recrutement et utilisation des armées... Le tout est agréablement pimenté par une table d'événements aléatoires qui reflète les décisions des dieux. Les principes de jeu sont simples et se gèrent facilement à partir de trois tables rappelées sur le plateau, le choix des options permettant d'obtenir un jeu plus ou moins complexe. Il ne faut pas se laisser impressionner par les 600 pions du jeu, *Scandinavia* est abordable même par les moins expérimentés.
L'intérêt et la jouabilité de *Scandinavia* sont malheureusement desservis par la piètre qualité du matériel, le manque d'esthétisme de certains éléments et le peu de clarté du livret de règles. Voilà qui est bien dommage pour un jeu qui aurait mérité plus de finition.

Sylvain Julien

Score : 7/10

Nombre de joueurs optimum : 5
Durée : 2 heures par joueur

STAR TREK : Collectible dice game

Ah! Des dés* pour Star Trek

Jeu de dés à collectionner en anglais édité par Five Ring Publishing Group Inc.

110 F environ

Dispo



Ce nouveau de jeu dés à collectionner est directement tiré de la série TV *Star Trek : The Next Generation* et vous permet de reproduire les combats spatiaux qui ont fait les beaux jours de la série. Pour l'instant, il n'existe que deux " packs " disponibles : un pour l'Entreprise (le vaisseau des gentils de la Fédération) et un pour un vaisseau Borg (les nouveaux méchants depuis que les klingons sont peace & love.
Ils sont tous clonés et leur vaisseau ressemble à une grosse boule de charbon. De plus, ils n'ont aucun goût pour s'habiller).
Le jeu se déroule en suivant une procédure très simple qui n'est aléatoire que lorsqu'on lance les dés.
En effet, il y a plein de dés (pas vraiment beaux mais très utiles) et le jeu est basé sur la bonne gestion de l'énergie disponible dans le vaisseau à chaque tour (un peu comme l'antédiluvien *Star Fleet Battles*, basé sur le même thème, justement).
Plus on tire sur le moteur, plus il risque de lâcher. Plus on booste les boucliers, moins les armes sont puissantes. Plus le déplacement tactique est rapide, moins les scanners sont efficaces. Et ainsi de suite...
Le tout est très intéressant et le fait que des dés soient utilisés n'accorde pas une trop grosse part à la chance (ce qui se passe lors d'une partie de *Dragon Dice* entre joueurs vétérans). Chaque dé représente un système du vaisseau (radar, arme, bouclier de protection, équipage, Picard en personne, etc.) et la taille du dé représente la force dudit système.



Plus le système est fort, plus il est difficile à endommager lorsqu'il est touché en combat, plus ses effets sont importants mais plus il est difficile à "activer" (comme nous l'avons vu, l'énergie disponible à chaque tour n'est pas infinie).
Chaque dé sera placé sur une sorte de console de contrôle (en joli carton glacé, kitsch comme le veut la série, où tout est expliqué) à l'endroit qui correspond à son état actuel (en réserve lorsqu'il n'est pas activé, en marche lorsqu'il peut être utilisé, utilisé lorsqu'il l'a été ou encore endommagé, cassé et détruit). Comme vous pouvez le voir, c'est relativement précis mais la fiche est assez bien faite pour que l'on puisse s'y retrouver convenablement. Des défauts ? Oui, bien entendu. Comme toujours dans ce genre de jeux, les dés sont difficiles à lire dans un premier temps (mais on s'y fait très vite, leur signalétique étant particulièrement logique) et, nouveauté oblige, on tourne rapidement en rond avec seulement 2 vaisseaux à notre disposition. Si le jeu reçoit un accueil favorable, gageons que d'autres suivront (c'est prévu).
Jetez un coup d'oeil sur ces curieux petits dés : le jeu en vaut la chandelle.

CROC

Look : 6/10
Système de jeu : 8/10
Clarté des règles : 7/10
Originalité : 6/10
Nombre de joueurs : 2
Durée d'une partie : 1 heure

* Jeux de mots !

Score : 7/10



BUBLEGUM CRISIS Rpg

gunfights pour lolitas en goguette

Jeu de rôles manga cyberpunk en anglais édité par R. Talsorian Games — **130 F environ** — **Dispo**

MegaTokyo

Cité ultramoderne construite sur les ruines de l'ancienne ville détruite par un tremblement de terre, MegaTokyo est dominée en 2033 par la toute-puissante corporation Genom, qui contrôle les deux tiers de son industrie. Le sort de Genom est également lié à celui de l'humanité toute entière, non seulement à cause de son extraordinaire puissance financière, mais aussi et surtout à cause de son produit le plus rentable, un cyborg baptisé Boomer. Primitivement conçus pour travailler dans l'espace, les Boomers, dont les modèles varient du simple robot préprogrammé au droïd d'apparence humaine doté d'une véritable intelligence artificielle, sont rapidement devenus des éléments vitaux de l'économie mondiale. Or, Genom n'a rien d'une entreprise philanthropique. Le but de son fondateur, Quincy, est tout simplement de dominer le monde, et la corpo mettra tout en oeuvre pour y parvenir...

Face à ce bloc monolithique se trouve un groupe de quatre jeunes filles (vos personnages...), les Knight Sabers qui, revêtues de leur armure de combat, s'opposent aux excès de Genom, et de ses séides, les Boomers.

Total Fuzion

Mixture de genres, combinant des éléments de cyberpunk et de super-héros avec la touche visuelle caractéristique du (beau) manga, l'univers de *Bubblegum Crisis* semble riche de possibilités scénaristiques. C'est cette richesse que Talsorian a voulu exploiter avec ce jeu de rôles "one shot" (un jeu-univers qui n'aura que peu, voire pas, de suivi), en s'appuyant pour la première fois sur son nouveau système de jeu, baptisé *Fuzion* (Cf. encadré).

Le système Fuzion

Le système de jeu *Fuzion* est le résultat d'une collaboration entre R. Talsorian et Hero Games.

Il a été conçu comme un système de jeu générique, facilement adaptable à n'importe quel type de monde et d'ambiance, et servira désormais de base à tous les jeux publiés par les deux maisons d'édition (dont la prochaine édition de *Cyberpunk*, prévue cette année).

Le système *Fuzion* a trois niveaux de complexité : Fuzion Primaire, Total Fuzion et Maximum Fuzion !

Bubblegum Crisis utilise le niveau Total Fuzion, dans lequel les personnages sont définis par des caractéristiques primaires, desquelles découlent un certain nombre de compétences. Puis, les personnages sont affinés par les Options de Campagne (compétences, talents, avantages ou désavantages et équipement). Le tout fonctionnant grâce à un système de répartition de points.

Le système de simulation lui-même repose sur un principe connu : caractéristique + compétence + jet de dé, comparé au résultat du PNJ ou à un niveau de difficulté.

Fuzion est un système simple et souple dont on saisit très rapidement le fonctionnement. Grâce à la répartition de points lors de la création de personnage et aux Options de Campagne, il est très facile de l'adapter à tous les types de jeu. En résumé : pas original mais efficace.

Après une introduction tout en couleur présentant les bases de l'univers en 2033, ainsi qu'un résumé des huit épisodes du dessin animé, le livre se divise en trois parties. On commence avec la traditionnelle définition du JdR et, plus intéressant, une présentation du système *Fuzion*. Puis vient une section développant le monde : business, technologie, les Knight Sabers et leur équipement, Genom, les Boomers, la Police AD - spécialisée dans la chasse aux Boomers renégats - et pour finir MegaTokyo. La dernière partie est destinée aux MJ et comprend des conseils de jeu, des intrigues types, etc.









Maximum Respect

Allez savoir pourquoi, mais la transition manga - jeu de rôles se fait en général assez mal. Il est effet rare qu'un manga puisse, par sa seule force narrative, frapper suffisamment l'imagination des joueurs pour les satisfaire pleinement. Contre toute attente, *Bubblegum Crisis* y parvient. L'univers, même s'il n'a rien d'original, est assez détaillé pour échauffer les esprits et permettre certaines subtilités insoupçonnées. MegaTokyo, ville décadente à souhait et parfaitement cohérente, pourra trouver sa place dans tout monde futuriste post-apo - les traits de société typiquement japonais ayant été soigneusement tempérés par la réalisation très américaine du jeu. Alors, de là à considérer ce jeu comme un supplément luxueux, il n'y a qu'un pas... que nous n'hésiterons pas à franchir. Passée la première campagne, *Bubblegum Crisis* perd en effet de sa superbe et tourne en rond. Mais pour quelques deniers, vous pourrez allègrement y repomper PNJ et idées pour d'autres jeux plus "ouverts" (*Shadowrun* par exemple) et moins confinés par le style souvent trop réducteur des univers mangas.

Andy Butcher et Hugo Duvivier

Bubblegum Crisis, le dessin animé

Avant d'être un jeu de rôles, Bubblegum Crisis est un dessin animé, disponible chez nous en vidéo, et comptant à l'heure actuelle huit épisodes. Deux autres séries, AD Police et Bubblegum Crash, se déroulent respectivement avant et après Bubblegum Crisis.

Look : 8/10
Système de jeu : 7/10
Qualité du texte : 7/10
Originalité : 5/10

Score : 7/10

MIDDLE-EARTH : DARK MINIONS

Extension pour Middle-Earth CCG
Pochettes de 15 cartes
18 F environ
Iron Crown Enterprises
Dispo





Le jeu de cartes à collectionner *Middle-Earth* continue de s'étoffer avec cette deuxième extension. Comme pour la précédente, *Middle-Earth: The Dragons*, elle comprend ... cartes des types courants mais en introduit un nouveau genre, les "minions" (serviteurs), et enrichit les règles du jeu de base. Les serviteurs constituent de nouvelles embûches sous la forme d'agents envoyés en mission par Sauron ou l'un de ses lieutenants. Des règles supplémentaires pour l'utilisation des serviteurs seront incluses dans l'extension autonome *Middle-Earth : The Lidless Eye*, prévue pour bientôt. Troublé ? Il y a de quoi. Si les nouvelles règles de *Dark Minions* semblent adaptées à l'extension et ne devraient pas poser de problèmes à un joueur expérimenté, on peut se demander où cela s'arrêtera-t-il. Le jeu de base possédait déjà les règles de jeu de cartes à collectionner les plus complexes du marché et *Dark Minions* nous en rajoute une couche. Si vous êtes un fan de *ME:TW* et que l'idée de nouvelles règles vous enchante, *Dark Minions* vous aidera à tenir jusqu'à la sortie de *The Lidless Eye*. Un joueur occasionnel aura par contre bien des chances d'être découragé par l'accroissement de complexité que cette extension entraîne. *ME:TW* est en passe de devenir un jeu que seuls les joueurs les plus assidus peuvent comprendre. C'est dire s'il devient difficile d'en apprécier les parties. Si vous voulez garder un peu de temps pour jouer à autre chose, passez votre chemin. Cette extension est strictement réservée aux accros.

Andy Butcher

Score : 6/10

Instants Ardents

CD d'ambiance pour JdR
édité chez Les Variations Ludiques
130 F
Dispo



Les Variations Ludiques, toute jeune maison d'édition, se propose de partir à la recherche de petites formations musicales désireuses de présenter leur production. Après plus de 18 mois de travail, le résultat est là : 20 morceaux et autant de groupes, venus de France, des États-Unis, de Grande-Bretagne ou d'Allemagne, ont collaboré à cette première compilation de musique d'ambiance sur le thème du médiéval-fantastique. Les inspirations et les styles sont nombreux et forcemment très différents : *le Nom de la Rose*, *Conan*, Enigma, Dead Can Dance et Rabih Abu Khalil pour les premiers, techno dark, celtico-baroque et autres mélanges bizarres de musique et de bruitages pour les seconds. Le résultat est assez convaincant et devrait en séduire plus d'un. Un des meilleurs CD d'ambiance du moment.

Ben

Score : 7/10

LES CHIENS DE GUERRE

mercenaires perdus sans collier

Supplément en français pour Shadowrun, édité par Jeux Descartes, sous licence FASA

149 F

Dispo



Ce tout nouveau produit pour *Shadowrun* décrit dans le détail les motivations, le background et, surtout, le matos des mercenaires (et je vous jure que comme matos à viander, ils ont de quoi voir venir).

Les 20 premières pages sont passionnantes, même si elles nous laissent un peu sur notre faim.

Toutes les informations sont sympathiques et agréables à lire, mais on s'attendait tout de même à en savoir un peu plus sur les motivations, la vie, les missions et les tactiques des mercenaires. C'est écrit comme d'habitude avec une version officielle soigneusement commentée par de vrais mercenaires. Cette méthode a fait ses preuves et on ne s'en lasse pas. On aurait simplement aimé en savoir plus, surtout pour un supplément de 112 pages (surtout lorsque l'on voit la précision presque exagérée d'une extension comme *Shadowbeat*).

Suit une énorme liste de matériel, principalement des armes, mais aussi de tout nouveaux gadgets aussi chers qu'inutiles pour les joueurs de base.

On y trouve par exemple des véhicules blindés et même un mortier (à peine 3 000 nuyens).

La suite est plus intéressante mais vraiment mal présentée. Elle correspond à des tas de changements de règles pour tout ce qui concerne le combat, sans aucun index ni ordre logique. On ne sait même pas si ces règles sont optionnelles ou pas. Un grand melting-pot, avec du bon et du moins bon en vrac, un vrai cauchemar pour le maître de jeu, surtout si ses joueurs possèdent eux aussi *Les Chiens de Guerre* et lui demandent, au fur et à mesure du jeu, quelles règles on utilise pour telle ou telle action.

Cela va des règles de course, de grimper et de saut, en passant par le nouveau Smartlink II, les munitions sans douille (caseless) et un précis sur la vision infrarouge ou à intensification de lumière. C'est souvent bien vu, mais terriblement difficile à utiliser.

Comme vous l'avez deviné, ce supplément me laisse un franc goût de malaise. C'est typiquement un supplément bâclé écrit par quelqu'un de doué (Tom Dowd), ce qui fait que l'ensemble est lisible et même agréable par moment, mais je suis persuadé qu'avec un peu de plus de temps, des collaborateurs plus nombreux ou même un sujet plus étendu (la guerre en général), on aurait approché le chef d'oeuvre. Dommage. Le thème même de cette extension est une hérésie. Pour paraphraser Philippe Risoli, du Millionnaire* je dirais simplement que nous avons le droit à un nouveau catalogue d'armes alors que certains points de règles (les véhicules !!!) sont encore trop vagues ou pas du tout à jour.

CROC

** Chaque fois qu'un concurrent lui offre une assiette il se contente de dire : "Encore une assiette et toujours pas d'étagère.".*

Score : 6/10

Look : **6/10**
Données techniques : **7/10**
Qualité du texte : **6/10**
Originalité : **4/10**

MAGIC : The Gathering

Battlemage

Jeu informatique en anglais
édité par Acclaim

400 F environ

Dispo mi-mars



L'autre façon de jouer à Magic ?

Les fans de *Magic* ont longtemps attendu la version micro de leur JCC favori. Très longtemps, même : annoncée comme "imminente" en 1995, l'adaptation de chez Microprose est dispo depuis peu… Parallèlement, une autre version sort bientôt chez Acclaim, se tournant plus vers le jeu d'aventure.

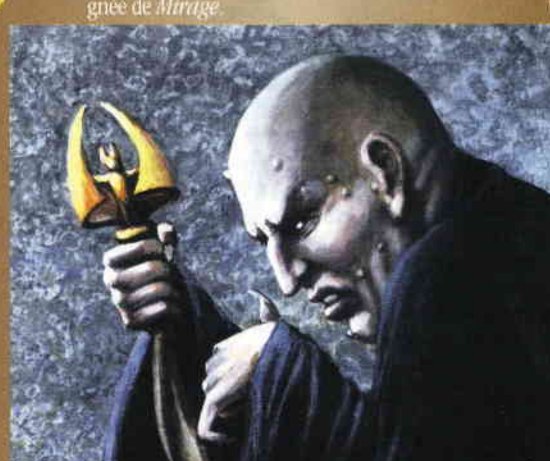
L'œuf et la poule

Les différences entre les deux produits sont à la fois marquées et subtiles : le jeu Microprose est une version micro pure et dure, qui permet de simuler une partie de cartes contre l'ordinateur. Il est accessoirement agrémenté d'un mode aventure, dans lequel votre magicien parcourt le vaste monde à la recherche de donjons (dans lesquels il trouvera de nouvelles cartes pour compléter son deck). Chez Acclaim, en revanche, on a joué à fond la "carte" (ha ha) de l'aventure : il y a des duels, bien sûr, mais le point fort du jeu, c'est un mode campagne au cours duquel votre personnage fera des rencontres intéressantes. Quant aux combats, ils se déroulent en utilisant des cartes, mais dans un contexte de jeu en temps réel façon Warcraft. La nuance est de taille !

Un background très fouillé

Dans *Battlemage*, il est bien sûr possible de se bastonner directement en mode duel, histoire de s'échauffer ; mais cette option n'est pas la plus intéressante. Le centre du jeu, c'est la campagne : au départ, vous choisissez d'incarner l'un des six personnages disponibles. On retrouve parmi eux des noms connus : Leshrac et Tevesh Szat, notamment, sont issus de la série *Ère Glaciaire*. La superbe intro vous explique de quoi il retourne : les six sorciers (un jeune premier, une druidesse, une méchante sorcière, un minotaure hargneux et les deux affreux d'*Ice Age*) ont été attirés par l'un des leurs, Ravidel, sur le monde de Corondor.

Le but de ce dernier est trouble… mais on sent bien que ses intentions ne sont pas très avouables. Les six personnages ont chacun une histoire et sont à la base plus ou moins copains avec tel ou tel autre magicien. Le héros que vous avez choisi, se retrouvant tout seul et privé d'une bonne partie de ses sorts, part donc à l'aventure : il va explorer les territoires qui s'ouvrent devant lui, en essayant de récolter infos, sorts, mana et pépettes. Un mot sur les sorts des magiciens : il s'agit d'une partie de la *4e Édition*, plus une poignée de *Mirage*.



Nombreuses rencontres

Chaque fois que le héros entre dans un territoire, il fait une ou plusieurs rencontres : tout d'abord, il croise sur son chemin tout autre sorcier qui se trouve dans les parages. L'affrontement n'est pas automatique : un dialogue s'engage, et plusieurs questions ou réponses s'offrent à vous. Généralement, le personnage peut adopter plusieurs attitudes, qui vont de la bonne volonté affirmée ("Je suis ton allié, on ne va pas se taper dessus quand même…") à la neutralité (ton bizness, ça m'intéresse pas, je me casse), en passant par l'agressivité verbale ou la franche provoc' (en s'adressant au minotaure : "Hé la noiraude ! Va brouter dans le champ d'à côté au lieu de jouer au mariole avec moi, ou je te désintègre"). En fonction des options choisies (attention, on a parfois des surprises en voulant à tout prix être gentil !), des alliances peuvent être conclues, les personnages peuvent s'entraider… ou se foutre sur la gueule. On bascule alors en mode duel (voir plus loin).

La même logique préside lors des rencontres avec les très nombreux PNJ qui peuplent Corondor. Généralement, il s'agit de monstres représentés par une illustration de carte : on peut ainsi papoter avec un Nightmare, un Fongosaure, des Rats de la Peste, le délicieux Abu Ja'far, un Chevalier Noir, etc. Là encore, les échanges verbaux sont au choix du joueur : si vous entrez dans le jeu de votre interlocuteur, il vous donnera la plupart du temps un petit quelque chose pour vous aider dans votre quête : des sorts, de l'argent, ou mieux, le contrôle de son territoire, ce qui équivaut à un terrain donnant de la mana. Mais soyez prudent : les bestioles sont susceptibles, posent des questions-piège et vous sanctionnent le cas échéant (en vous piquant vos cartes). L'humour est assez souvent présent dans les dialogues : en particulier, lors de la rencontre avec le Bog Imp. Enfin, si vous voulez vous cultiver, vous apprendrez une foule de choses sur l'univers de *Magic* : de longs paragraphes sont consacrés à "l'histoire" des diverses séries, d'Antiquities à Fallen Empires.

Le combat

Au bout du compte, il faudra bien sûr affronter vos collègues récalcitrants, voire Ravidel lui-même. Le duel n'est pas la partie la plus réussie du jeu : lancer un sort demande pas mal de manips, et il faut du temps pour s'habituer. De plus, les cartes de votre main prennent beaucoup de place à l'écran, et les sprites sont plutôt rikiki.

En résumé

Techniquement, le jeu est satisfaisant, et le scénario très riche, même si la jouabilité en combat n'est pas évidente face à l'ordinateur (il ne cafouille pas, lui !). Mais le point fort de *Battlemage* par rapport au jeu Microprose, c'est qu'il permet d'affronter des adversaires humains via Internet. Là, ça doit donner…

Oscar Lombrik

Look : 7/10
Jouabilité : 4/10
Durée de vie : 8/10

Score : 6/10

MAGIC : The Gathering

Computer game

Jeu informatique en anglais
édité par Microprose et distribué par Ubi Soft

400 F environ

Courant mars

Quand y'en a marre, y'a Microprose



Après plusieurs versions bêta complètement pourries, Microprose nous propose enfin la version finale de son jeu. On nous avait promis une possibilité de jeu par Internet et toutes les cartes existantes. On aura simplement le droit de jouer seul et avec quelques centaines de cartes (toute la 4ème édition, un bon paquet de spoilers, *mox* et *lotus* en tête et une vingtaine de cartes créées spécialement pour l'occasion*). Cela donne un jeu relativement riche, idéal pour apprendre à jouer, mais pas suffisamment complet pour créer, éditer et tester des decks de tournois. Certains points de règles ne sont pas tout à fait respectés (en particulier les règles de la combo *Lure-Basilisk* et des effets combinés de *Ivory Tower* et *Cursed Rack*), mais à vrai dire ce n'est pas trop grave, on s'amuse tout de même avec deux modules qui permettent respectivement de créer un deck, pour le tester ensuite face aux 60 possédés par l'adversaire.

> Pour bénéficier d'une parfaite fluidité, je vous conseille de posséder un Pentium 90. Les 16 Mo de mémoire et *Windows 95* sont obligatoires.

Magic en campagne : un plus non négligeable

Mais la partie la plus intéressante du jeu est certainement la partie " aventure ", qui est une sorte de tournoi où le joueur commence avec 30 malheureuses cartes pour finir avec une mallette pleine. Comme dans la vraie vie quoi ! Le personnage qui représente le joueur se déplace sur une grande carte, graphiquement superbe bien que légèrement naïve. On y trouve des lieux où l'on découvre des cartes, des villages pour vendre, acheter et échanger des cartes et, enfin, des adversaires à blaster. Comme dans *Magic* sur table, la mise est de rigueur et on se fait souvent très froid dans le dos. Certains passages du jeu mettront même vos connaissances de *Magic* à rude épreuve puisque l'on a droit à quelques quizz très amusant (surtout parce qu'ils ne sont pas trop nombreux). Le but final étant de blaster 5 magiciens monocolores qui veulent contrôler la contrée dans laquelle évolue le personnage. L'aventure est longue et les embûches multiples.

Heureusement, vous aurez la possibilité de créer jusqu'à trois decks différents, choisissant le plus puissant selon l'adversaire rencontré.

Ordinateur, mon adversaire si pitoyable... (air connu)

Franchement, j'ai arrêté de jouer à *Magic* depuis longtemps, mais ce programme m'a fait retrouver les plaisirs d'antan et il faut bien avouer que le système de jeu utilisé est l'une des plus belles mécaniques depuis la découverte du V8 à double arbre à came en tête. On regrettera cependant que l'ordinateur joue si mal. Bien évidemment, il ne commet pratiquement aucune erreur dans les parties simples, mais lorsque des cartes telles que *Manaflare* sont en jeu, on peut parvenir à le tuer uniquement à cause des Mana Burns qu'il se cause à lui-même. Risible et pitoyable. Dans le même ordre d'idée, il ne connaît pas le bluff et ne parvient pas à réfléchir plus d'un tour à l'avance. Cela est par exemple évident lors du combat : il n'attaquera jamais s'il n'est pas sûr d'obtenir un effet positif immédiat. Au bout de quelques parties, un joueur humain parviendra à comprendre ces faiblesses et à les exploiter pour gagner plus facilement. Ces quelques problèmes ne doivent cependant faire oublier que *Magic* est un jeu fort complexe et j'ai tout de même été franchement étonné que le programme puisse gérer tant de cartes, même si pour le joueur fan, il manquera toujours ses petits chouchous sans lequel il ne peut pas vivre (que tous les fans du *Juzam* se lèvent, et se rassoient ensuite en haussant les épaules puisque cette carte ne fait pas partie des spoilers inclus).



En guise de conclusion

Ce produit est primordial pour tout joueur de *Magic* et franchement inévitable pour les autres. Pour une fois que l'on pourra posséder des milliers de cartes pour quelques centaines de francs (Même les *moxs* ? Même les *moxs* !!!).

Et la suite ?

Microprose nous promet, pour le mois de juin, deux extensions à ce programme. La première devrait comporter plusieurs centaines de nouvelles cartes (lesquelles ? Personne ne le sait réellement) et la seconde devrait permettre de jouer sur Internet. Au total, il faudra donc acheter 3 CD séparément pour avoir le jeu tel qu'il était prévu au départ. Vous avez dit marketing ? Il est évident que le produit ayant pris un sacré retard (on nous l'annonçait pour le début de l'année passée), il fallait sortir une version le plus vite possible, même amputée de plusieurs centaines de cartes. C'est d'autant plus certain que les versions bêta qui ont circulé dans les milieux bien informés contenaient toutes les cartes du jeu. Espérons en tout cas que toutes ces cartes supplémentaires seront aussi bien gérées par le programme que celles que l'on trouve sur la version de base.

* La totalité des nouvelles cartes ne pourraient d'ailleurs pas être utilisées sur table puisqu'elles introduisent dans le jeu un côté aléatoire irréalisable sans dé ou autre procédé du même genre. On trouve par exemple *Les Chevaliers Arc-en-Ciel* (*Rainbow Knights*) qui, quand ils sont invoqués, obtiennent une protection contre une "couleur" aléatoire.

CROC

Look : 7/10
Jouabilité : 6/10
Durée de vie : 8/10



Score : 8/10

QUESTS OF THE ROUND TABLE

un jeu carré !

Jeu de cartes pahakolecxioné en anglais édité par Gamewright,inc. | **160 F environ** | **Dispo**



L'excellent *Honor of the Samurai* était chronique dans le précédent numéro de backstab et, faute de temps et de place, nous n'avions pu vous parler d'un autre jeu intitulé *Quests of the round Table*, paru à la même période et chez le même éditeur. Voilà l'erreur désormais réparée.

Les principes des deux jeux ne sont d'ailleurs pas si éloignés que cela, puisqu'il s'agit ici pour chacun des joueurs d'acquérir suffisamment de Gloire pour s'asseoir à la célèbre Table Ronde. Par contre, *Quests of the Round Table* ne bénéficie malheureusement pas d'un traitement graphique de la même qualité qu'*Honor of the Samurai*. Pour tout dire, les dessins vont du franchement laid au catastrophique, dans un style naïvo-classique du plus mauvais effet. Mais ne vous laissez pas rebuter par les apparences. Sous des dehors peu avenants se cache une magnifique mécanique de jeu, extrêmement prenante, à la fois simple, rapide et riche en rebondissements et possibilités.

Le jeu utilise deux types de cartes : des cartes Histoires qui présentent des Événements, des Quêtes et des Tournois, et des cartes Aventures qui constituent les mains des joueurs. À l'aide de sa main d'au maximum douze cartes, chaque joueur a la possibilité, soit de participer à des Quêtes et des Tournois, de difficulté et donc de rapport variables en termes de Gloire, soit de patronner des Quêtes, ce qui ne lui rapporte pas de Gloire mais lui permet de reconstituer sa main. Les cartes Aventures sont utilisées dans les deux cas et comprennent des Ennemis sur lesquels les joueurs se casseront les dents au cours des Quêtes, des Alliés, des Armes et autres Gage d'Amour (motivation suprême pour les chevaliers du roi Arthur).

La tactique de *Quests* consiste donc à bien gérer sa main de cartes afin d'en avoir toujours un maximum et d'en faire perdre aux autres. Si la chance n'est pas absente dans le tirage des cartes, le bluff dans la préparation des Quêtes, le choix de patronner telle ou telle Quête à tel ou tel moment, l'économie de ses cartes les plus puissantes sont les éléments primordiaux de l'élaboration d'une stratégie gagnante.

Quests of the Round Table fait partie de cette catégorie de jeux, trop rares à notre goût, qui permettent de passer une heure agréable et passionnante entre amis et qui intègrent élégamment tous les éléments ludiques - la chance, la tactique, la stratégie, le bluff et la psychologie en s'appuyant sur des règles aussi simples que logiques. Le seul bémol à ce concert de louanges est que l'on ne peut y jouer qu'à quatre !

Un must pour les amateurs de jeu que nous sommes tous.

Arnaud Bailly

Look : 3/10
Système de jeu : 9/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10

Nombre de joueurs optimum : 4
Durée : 1 heure

Polaris : l'écran

Supplément à Polaris
Halloween Concept
99 F
Dispo



Quand un jeu de rôles démarre aussi bien que *Polaris*, il est normal que les suppléments suivent rapidement. À peine plus d'un mois après la sortie des règles de base, ceux qui ont craqué sur le jeu vont donc pouvoir se mettre sous la nageoire la carte des fonds marins et l'écran, accompagné de son traditionnel livret.

La face interne du paravent en quatre volets propose au maître un résumé synthétique des règles de combat, de la création de personnage et plusieurs tableaux concernant la gestion des sonars. Avec les tableaux figurant à la fin du livre des règles, vous avez donc désormais tout ce qu'il faut pour gérer rapidement n'importe quelle situation. Passons au livret. Découpé en six parties, il brosse un éventail suffisamment large de ce que l'on peut offrir en pâture à un rôliste pour satisfaire même les plus exigeants d'entre vous : huit nouveaux archétypes (divers soldats, trafiquants, pilleurs et autres espions), une page d'errata, un bonne dizaine de nouvelles créatures plus ou moins originales, de la pieuvre mutante aux poissons torpilles (mes préférés), un scénario, quelque part entre *Abysse*, *Alien* et les huis clos de *Cthulhu*, pas assez détaillé à mon avis et qui exigera pas mal de préparation de la part du maître, une aide de jeu permettant de construire vos propres stations sous-marines à la façon d'un Légo en choisissant entre toutes les options proposées, enfin et surtout, une grosse partie de background intitulée "La Vie sous les Mers", qui vous plonge, si j'ose dire, au coeur des préoccupations quotidiennes des habitants du monde de *Polaris*.

Ben **Score : 7/10**

Les brumes de la trahison

Aventure en français pour Earthdawn
éditée par Jeux Descartes
119 F
Dispo



Ce scénario, paru au début de la carrière d'*Earthdawn* aux États-Unis a tous les avantages et tous les inconvénients d'un scénario pour débutants. L'intrigue est fort linéaire et les PJ ont intérêt à être sacrement altruistes pour se lancer dans l'aventure. Cette dernière est relativement courte, même si certains passages sont assez dangereux. Pour l'instant, cela n'a pas l'air folichon... Mais le meilleur arrive : la nouvelle d'introduction met parfaitement le maître de jeu dans l'ambiance, les aides de jeu fournies (fiches de monstres et de PNJ) peuvent resservir maintes et maintes fois (y compris l'horreur, pas trop puissante).

adresse p. 37

**Ces emplacements vous sont réservés.
Pour tout renseignement,
contactez-nous au *01 69 41 39 39*.**

•Liste des boutiques•

Passion JEUX DE RÔLES

ANNECY
...Filaterie
... - ANNECY
... 51 71 00

BESANÇON
...de Strasbourg
... - BESANÇON
... 81 81 32 11

BORDEAUX
...NTRE DES DRAGONS
...rue de Cheverus
... - BORDEAUX
... 56 51 73 78
...TEMPLE DU JEU
...rue du Pas Saint-Georges
... - BORDEAUX
... 56 44 61 22

CAEN
...ION MAGIQUE
...rue Saint-Pierre
... - CAEN
... 31 85 17 77

GRENOBLE
...CALIBUR
...rue Auguste Gaché
... - GRENOBLE
... 76 63 16 41

- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60
- EXCALIBUR
11, rue François Dauphin
69002 - LYON
Tél: 04 78 37 51 86
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43

METZ
- LES FLÉAUX D'ASGARD
2, rue Saint Marcel
57000 - METZ
Tél: 03 87 30 24 25

MONTPELLIER
- EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 67 60 81 33

NANCY
- EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 40 07 44
- LA MAISON D'ÉLENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05

NICE
- JEUX ET REFLEXION
16, Boulevard Victor Hugo
06000 - NICE
Tél: 04 93 87 19 70

PARIS
- AP GAMES
64, rue de Meaux
75019 - PARIS
Tél: 01 42 02 08 08
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

PAU
- AU PETIT TROLL
68, rue Castetnau
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
- L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS
- DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91
- EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES
- LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

ROUEN
- LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46

SAINT ETIENNE
- EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE
- 1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON
- CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS
- LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81

TROYES
- JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VANNES
- CAMISOLE
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 - VANNES
Tél: 02 97 42 79 55

VERSAILLES
- CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
- DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY
- LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
BELGIQUE
Tél: 083/21 64 80

LIEGE
- CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIEGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS Sàrl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

GENEVE
- AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENEVE
Tél: 41 22 734 2576



VISIONS

Mets tes lunettes et écoute comme ça sent bon !

Extension pour Magic : l'assemblée en anglais édité par Gamewright,inc. | 16 à 18 F pour un booster de 15 cartes | Dispo

Dixième et dernier né de la famille *Magic*, *Visions* nous livre enfin tous ses secrets. On peut résumer son pedigree en quelques chiffres : 8 terrains spéciaux, 15 multicolores (bords dorés), 19 artefacts et 25 sorts de chaque couleur. À bien y regarder, les 167 cartes qui constituent cette extension au *stand-alone Mirage* sont d'un très bon cru.







Pour simplifier, on peut dire que l'équilibre des cartes est satisfaisant. Presque tous les sorts sont jouables sans qu'aucun ne vienne gâcher l'intérêt du jeu, risquant alors de se retrouver qualifié de l'infâmant titre de *spoiler*. La philosophie de chaque couleur est également bien respectée. De plus, on retrouve toutes les spécificités de *Mirage* : le déphasage, le débordement, les charmes ou encore les enchantements qui peuvent être joués comme des éphémères.

Mais rentrons un peu dans le détail. *Visions* a été développée autour de quelques idées phares. La première est que de nombreuses cartes utilisent le concept de la désinvocation. Elles remontent en main pour produire ou après avoir produit leur effet. Deuxièmement, plusieurs sorts ont besoin de terrains et non plus de mana pour être activés. Certaines créatures vous obligent a reprendre des terrains en main, par exemple. Certains sorts peuvent aussi être lancés en sacrifiant des terrains. Troisième idée, il existe des cartes produisant simultanément deux effets. C'est le cas de la créature bleue *Man-O'-War* qui renvoie une autre créature dans la main de son propriétaire quand elle arrive en jeu. De même, *Desertion* est un contre qui vous permet de récupérer le sort adverse contré, s'il s'agissait d'un artefact ou d'une créature ! Enfin, dernier concept phare, les *spoilers* des séries précédentes ont été rajeunis de manière à être prétendument plus équilibrés. C'est une réussite pour *Vampiric tutor*, digne descendant de *Précepteur diabolique*, mais c'est un bide pour *Equipoise*, qui ne vaudra jamais *Balance*, ou pour *Summer bloom* et *Tithe*, qui n'arrivent même pas à la cheville d'*Enchaînement* ou de *Contribution foncière*. On notera pour conclure la présence d'une flopée de bestiaux très intéressants qui apporteront joie et gaieté dans vos chaumières.

Timbre Poste, l'ami des hamsters

Look : 7/10
Originalité : 8/10
Puissance : 8/10

Score : 8/10

Top Ten de *Visions* selon backstab :

1) Relentless Assault
2) Vampiric Tutor
3) Desertion
4) Chromatog
5) Army Ants
6) Retribution of the Meek
7) Viashino Sandwalker
8) Lightening Cloud
9) Righteous Aura
10) Snake Basket

Page 46

Le tout est écrit de façon fort didactique et tout est prévu pour mâcher le boulot du maître de jeu (l'aventure est divisée en chapitres et il est facile de s'y retrouver). Cela inclut un synopsis de l'aventure et des conseils à chaque fois que la gestion de la partie peut être légèrement difficile. Un curieux personnage propose aux héros de retrouver une rose magique et l'aventure peut commencer, alternant les rencontres en extérieur et les parties en souterrain (très courtes), avec un saupoudrage de diplomatie de temps en temps. On a même droit à un combat pour comprendre le système de jeu avant le début de l'aventure. Cela peut paraître idiot aux maîtres expérimentés, mais ce genre de scénarios valent mieux que de longs discours et c'est avec joie que les amateurs d'*Earthdawn* découvriront cette aventure pleine de combats et d'exploration. Que demander de plus... La traduction est, comme à l'accoutumé chez Jeux Descartes, de très bonne facture, avec une mise en page qui rappelle trait pour trait la version originale.

CROC

Score : 7/10
(5/10 pour les joueurs expérimentés)

La Bataille de Friedland

Wargame napoléonien tactique
publié par Azure Wish Editions
325 F environ
Dispo



Depuis son premier succès, Azure Wish Editions nous a habitué à des jeux originaux, plutôt complexes, mais toujours intéressants par leur thème et la qualité de leur simulation. Citons en vrac *Europa Universalis*, monstre de précision simulant la Renaissance européenne et l'expansion impériale de ces États, *Grand Siècle*, du même genre sur le siècle de Louis XIV ou mon préféré, *La Patrie en Danger* sur les convulsions de la Révolution française.

Voila désormais que cette honorable maison se lance dans le wargame classique, avec le premier jeu d'une série sur les batailles napoléoniennes. Une constatation s'impose d'emblée lorsqu'on ouvre la boîte : c'est moche.

À l'exception des pions, honnêtes sans plus, l'ensemble dégage une impression d'amateurisme et d'à peu près assez désagréable pour un jeu de ce prix. Plus que tout, la carte semble avoir été dessinée par la petit soeur de l'auteur avec ses crayons de couleur. Quant aux règles et addenda divers, ils ont été tirés sur une photocopieuse de mauvaise qualité.

Le contenu est classique pour un "napoléonien" à cette échelle (un pion = un régiment en moyenne).

Le système prend en compte les particularités de chaque arme, les formations des unités, les charges et contre-charges de la cavalerie et l'influence des chefs. Seule petite originalité, la présence de règles permettant de gérer des ordres écrits entre les généraux et leurs subordonnés. L'ensemble est clair et tient en 40 pages aérées (non, je ne ferai pas de remarques sur la maquette !).

Que dire de plus, sinon que nous n'avons pas été enthousiasmés par ce jeu. Mais ça, vous l'aviez déjà compris.

Arnaud Bailly

Score : 4/10

DOSSIER X

La vérité est dans l'escalier



Jeu de rôles "X-FILES" publié par Ludis Int. sous licence New Millenium Entertainement

230 F environ

Sortie prévue mi avril

Rarement série télévisée s'est mieux prêtée à une adaptation en jeu de rôles que les X-Files. Les créateurs de Conspiracy X (titre original de Dossier X) ne s'y sont d'ailleurs pas trompés et furent les premiers à exploiter, fort opportunément, le filon.
Mais, bien qu'il soit indéniable que Dossier X trouve dans les X-Files sa principale source d'inspiration, nous sommes pourtant loin du simple et vulgaire plagiat. Autopsie...

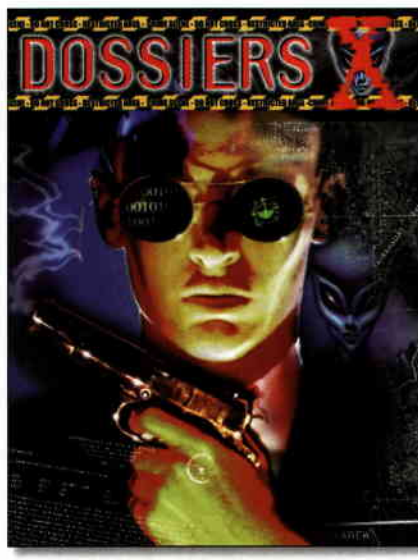
Au-delà du miroir

Le monde de *Dossier X* est, en apparence, identique au nôtre, mais bien évidemment, la vérité est ailleurs. Derrière cette façade de normalité se cache en effet un univers de mensonges, de secrets et de sombres complots, que les joueurs seront non seulement amenés à découvrir mais auxquels ils vont également participer activement. En tant que membres de l'Aegis, une organisation secrète appartenant au gouvernement des États-Unis, les personnages tentent de s'opposer à la double menace que représentent les forces surnaturelles et extra-terrestres. Rien n'est déjà simple, mais tout se complique quand on apprend que l'Aegis n'est pas le seul groupe à l'oeuvre au sein du gouvernement fédéral. Le Black Book et ses alliés, des lobbies industriels et militaires, mettent tout en oeuvre pour soutenir les activités aliens sur Terre, offrant des cobayes humains destinés aux expérimentations des petits hommes verts en échange de leur connaissance et de leur technologie. De la guerre que se livre Aegis et Black Book dépend l'avenir de l'humanité tout entière... (air connu).



On nous cache tout, on nous dit rien

Après l'incontournable introduction au JdR, les choses sérieuses commencent avec une chronologie du monde depuis 1933, revue, corrigée et augmentée des événements qui marquèrent l'histoire de l'Aegis, du Black Book et de la présence ET sur Terre.
Cette chronologie mêle fort intelligemment histoire et fiction, à tel point qu'on finirait presque par se poser des questions.
La théorie du complot qui y est décrite est suffisamment plausible pour vous faire réfléchir et suffisamment étendue pour inquiéter. Ce premier élément de background, associé aux explications ultérieures concernant la nature des pouvoirs psychiques et du surnaturel, constituent clairement une des plus grandes forces du jeu. Le deuxième chapitre est consacré aux personnages. Le système de création est simple et fonctionne sur la base d'une répartition de points parmi sept attributs primaires plus deux attributs spéciaux, la chance et l'influence, cette dernière quantifiant le nombre et la taille des ficelles que le personnage peut tirer en cas de besoin ("Je connais quelqu'un au FBI, il me doit un petit service..."). Le joueur choisit ensuite la profession de son personnage parmi les nombreuses organisations gouvernementales au sein desquelles l'Aegis recrute ses agents, profession qui lui servira également de couverture quand il ne sera pas en mission.



Une fois la profession choisie, le joueur peut "acheter" certaines compétences qui y sont rattachées, puis personnaliser son alter ego en lui attribuant atouts et handicaps, qui vont des pouvoirs psis à la peur panique des araignées.

Le département d'État niera avoir eu connaissance...

L'Aegis est gérée selon le principe de la structure pyramidale, chère à la CIA et aux organisations terroristes. Chaque cellule est composée d'un petit groupe d'agents (vos personnages) qui travaillent de manière indépendante.
Grâce à l'absence de contact entre les cellules, un agent capturé ne met en danger que les membres de son propre groupe, jamais l'organisation elle-même. Lorsqu'une nouvelle cellule est créée, ses membres mettent en commun leurs influences et leurs ressources afin de constituer la base secrète à partir de laquelle ils partiront en opération. C'est ce processus que développe le troisième chapitre.
Par bien des aspects, la création d'une base ressemble à la création d'un personnage, à cette différence près que c'est ici le groupe de joueurs en entier qui est concerné (à la manière d'une Alliance dans *Ars Magica*).
Chaque personnage a ainsi un certain nombre de points à dépenser en fonction de son influence et de sa profession, parmi une liste de ressources possibles (lieux, types d'installations, personnels et équipements...). Le concept du centre opérationnel est un des éléments les plus originaux de *Dossier X*. Il permet aux joueurs

non seulement de commencer à sentir le jeu, notamment grâce à la liste impressionnante des options, mais aussi et surtout de percevoir à quelle point la notion de groupe est primordiale s'ils veulent survivre à la première aventure.



Et si tout ceci n'était qu'un jeu ?

Venons-en aux règles. Le système de jeu est simple (c'est la mode) et repose entièrement sur le principe d'un test standard. Pour simuler une action, le score de la compétence ou de la caractéristique appropriée est comparé à un niveau de difficulté choisi par le maître (de 1 à 6).
Si le score du personnage lui est supérieur, c'est réussi. Si les deux chiffres sont égaux, le joueur doit obtenir 7 ou moins sur 2D6. Si la difficulté est de un point supérieure au score, le joueur doit obtenir 4 ou moins. Si la difficulté est de deux points supérieure au score (ou plus), le personnage n'a aucune chance de réussir. Sur cette base, nombre de cas particuliers et options viennent enrichir et affiner la simulation, selon l'humeur et les préférences du maître.
Malgré quelques problèmes (aucun élément permettant de juger de la qualité d'une réussite ou d'un échec, règles concernant les dommages assez nébuleuses), les règles de *Dossier X* réussissent le tour de force d'allier simplicité et élégance, tout en offrant un grand nombre d'options permettant tous les niveaux de simulation.
Les trois chapitres suivants sont respectivement consacrés aux pouvoirs psychiques (Cf. encadré), au surnaturel (cryptozoologie, phénomènes paranormaux, magie...) et aux aliens (Cf. encadré).

Nous vous le disions à propos de la chronologie, la manière dont ses trois éléments sont inclus dans le background constitue indéniablement le point fort de *Dossier X*, dans la mesure où l'ensemble donne naissance à un univers aussi convaincant que dense.
Le dernier chapitre, enfin, est destiné aux MJ et est le seul à contenir des informations réellement confidentielles, ainsi que quelques conseils sur l'ambiance, les styles de missions et les différentes façon d'utiliser les aliens, le Black Book et le surnaturel dans votre campagne.

En vérité je vous le dis !

Dossier X n'est pas un jeu parfait mais presque. Malgré les quelques problèmes dont nous avons parlé à propos des règles, et un manque de détails concernant l'Aegis (il faut acheter le sourcebook qui va bien...), ce jeu est sans conteste un des meilleurs sorti depuis longtemps. Il allie avec bonheur un univers suffisamment connu pour que joueurs et maîtres s'y sentent à l'aise, un background original et détaillé, des règles simples et un nombre impressionnant d'idées aussi surprenantes qu'intelligentes.
Vivement recommandé.



Andy Butcher

Look : Maquette française encore inconnue
Système de jeu : 8/10
Qualité du texte : 7/10
Originalité : 9/10

Score : 9/10

Ils sont parmi nous

Dans le monde de *Dossier X*, les aliens sont bien réels. Depuis 50 ans, l'Aegis est parvenue à la conclusion qu'il existait au moins trois races différentes d'extraterrestres présentes sur la Terre. Pourtant, malgré les efforts de ses agents, l'Aegis sait toujours peu de chose sur leurs capacités et leurs buts véritables.

Les Gris



Les gris sont les plus répandus de tous les aliens. Ils possèdent visiblement de fort pouvoirs psychiques et leur science repose sur des principes abscons. Bien que leurs motivations soient inconnues, on sait qu'ils sont responsables de nombre d'enlèvements et qu'ils entretiennent des relations suivies avec le Black Book. Les Gris sont généralement timides et peu agressifs.

Les Atlantes



Les Atlantes sont les plus mystérieux de tous les aliens. Leur existence même est encore sujette à caution et on compte le nombre de personnes qui les ont rencontrés sur les doigts d'une main. Seule preuve véritable de leur existence, leur science très avancée qui exploite les principes de la nanotechnologie.

Les Sauriens



L'Aegis a accumulé de très nombreuses preuves indiquant que cette race d'aliens est sans doute la plus liée au Black Book. Il est ainsi démontré que nombre de découvertes et avancées technologiques, notamment militaires, ne sont en réalité que le fruit de leur collaboration.
La raison de leur venue sur Terre fait malgré tout l'objet de nombreuses interrogations.

Tout dans la tête

Dans *Dossier X*, tous les agents ou presque ont accès à quelques pouvoirs psis, aux effets relativement limités. La simulation de ces pouvoirs ne s'appuie pas sur les dés mais sur des cartes dites de Zener, version légèrement modifiée des premiers tests de télépathie. Le MJ mélange les cinq cartes. Le joueur annonce ce qu'il tente de faire et nomme un des symboles. Selon le niveau de sa compétence, le MJ tire de une à trois cartes, et si l'une d'entre elles porte le symbole annoncé, le pouvoir fonctionne.
C'est certes un gimmick, mais ça change des dés et ça apporte une petite touche de "wizz" en cours de partie.



DREAMLANDS

Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant

Extension "autonome" pour Mythos CCG éditée par Chaosium

70 F environ le starter
22 F environ le booster

Dispo

Depuis sa sortie il y a onze mois, *Mythos* a reçu nombre d'éloges dans la presse ludique internationale. La demande a été forte, particulièrement de la part des joueurs de *l'Appel de Cthulhu*, qui voulaient voir comment leur jeu de rôles innommable avait été adapté en jeu de cartes.



Le faible tirage de l'édition limitée a fait de nombreux frustrés, d'où la sortie de l'édition illimitée à la fin de l'été dernier. Voici maintenant *Dreamlands*, la première "véritable" extension - les trois premières comprenaient un grand nombre de cartes du jeu de base - mais également un jeu autonome.

Comme il se doit pour une extension de ce type, on peut la trouver en starters et en boosters.

Chaque paquet contient l'un des dix nouveaux investigateurs, bien plus variés que ceux du jeu de base.

À la place des classiques Détectives et Vieux Professeurs, on y trouve des Standardistes Surmenés et des Couturières Veuves !

En fait, la nature des personnages que vous jouez n'a que peu d'impact sur la partie, si ce n'est sur la façon de conter vos aventures (l'aspect autonome du jeu se vérifie d'ailleurs dans le fait que les nouvelles Aventures ne font référence à aucune carte en dehors de celles de *Dreamlands*).

Comme il s'agit là d'un jeu de cartes à collectionner qui emprunte grandement au jeu de rôles, toute innovation en ce domaine est rafraîchissante, même si cela paraît parfois un peu bizarre.





D'ailleurs, la bizarrerie est un thème récurrent de *Dreamlands*. Ce parfum d'étrangeté est d'autant plus pertinent que les histoires de Lovecraft dont s'inspire cette extension comptent parmi les plus décalées et ésotériques. La qualité onirique que l'auteur est parvenu à rendre dans ces récits touche au sublime et, de manière surprenante, Chaosium est arrivé à restituer ce sentiment dans cette extension. Par exemple, les dessins des cartes sont tout à fait représentatifs de cet état d'esprit. On y trouve plein de couleurs, des traces d'ombre malsaines et l'horreur glaçante qui s'en dégage est digne des apothéoses lovecraftiennes.

Malgré le grand nombre d'artistes présents, bien peu de cartes détonnent.

Les fonctionnalités des cartes concourent également à rendre l'ambiance des Contrées du Rêve. Les investigateurs passent des Contrées au Monde de l'Éveil en utilisant certaines cartes, cartes qui sont indispensables car l'accomplissement d'Aventures requiert des voyages dans les Contrées. La conception de paquets optimisés en est d'autant plus compliquée, ce qui fait de *Dreamlands* une espèce de version "avancée" de *Mythos* et rend l'exploration de ses possibilités encore plus agréable. Plus que de nouveaux effets, cette extension apporte un réel changement dans la stratégie et une nouvelle atmosphère au jeu.

Si vous avez manqué *Mythos* à sa sortie, *Dreamlands* vous offre une nouvelle chance de perdre définitivement toute votre santé mentale.

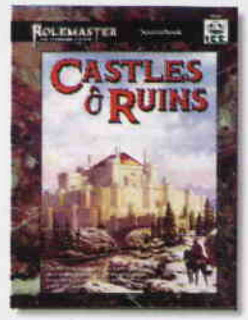
Paul Pettengale

Look : 8/10
Système de jeu : 8/10
Clarté des règles : 7/10
Originalité : 10/10

Score : 9/10

Castles & Ruins

Extension en anglais au système de jeu *Rolemaster*
I.C.E.
130 F environ
Dispo



Voilà une extension dont on peut dire qu'elle est dense et quasi exhaustive, ce qui n'étonnera pas les habitués du système I.C.E.

On y trouve tout ce qui peut avoir trait aux forteresses médiévales et ce qui les entoure habituellement. Comment recruter les architectes, la main d'oeuvre, les divers spécialistes, ainsi que tout le petit personnel nécessaire au bon fonctionnement d'une place forte. Du bon choix de l'emplacement aux procédures de construction, rien de ce qui concerne les châteaux forts n'aura plus de secret pour vous. De même, les meilleurs moyens de venir à bout de ces bâtisses sont patiemment égrenés au long de ce volumineux tome de 192 pages, du siège au travail de sape. Côté personnage, vous trouverez une liste de 26 « training packages » qui, pour un coût en points de développement variable selon la classe dudit perso, lui permettra d'acquérir quelques séries de compétences qui feront de lui un pro de la vie de château. Citons pêle-mêle le conseiller, l'apothicaire, l'architecte, l'artificier, l'astronome, le bouffon... À noter un court chapitre consacré aux ruines, la meilleure façon d'en concevoir pour vos campagnes et les raisons de la dégradation des anciens édifices. Pour finir, une série de listes de sorts gravitant autour du même thème, ainsi que des tables d'attaque d'armes de siège, de la catapulte à la baliste en passant par le bélier. Tout pour la construction et la destruction rapide des places fortes. À conseiller aux maîtres de jeu souffrant de simulationite aiguë et aux collégiens ayant un exposé à faire sur les châteaux forts. Pour les autres, ce livre sera aussi utile qu'un air-bag sur un réfrigérateur.

Crom

Score : 5/10

SHADOW PLAYER'S GUIDE

Supplément en anglais pour Wraith : The Oblivion
White Wolf
130 F environ
Dispo



Ce qui rend *Wraith* différent des autres jeux de rôle, c'est l'existence des ombres. Chaque joueur, en plus d'incarner son propre personnage, endosse le rôle de l'incarnation du côté égoïste et autodestructeur d'un autre personnage. Cependant, la gestion des ombres peut constituer une des parties les plus frustrantes de ce jeu. Ce supplément a pour objet de résoudre les problèmes auxquels vous avez - peut-être - été confronté dans ce domaine. Les réponses ne vont pas →

vous plaire et le fait que le texte soit imprimé blanc sur noir n'en est que le premier indice. Les dessins amplifient cette ambiance sinistre. En six chapitres, ce livret vous éclaire (!) sur la nature des ombres, vous propose des techniques pour les interpréter et ajoute de nouvelles règles. On y trouve également une partie sur les ombres de Risen et, pour les plus atteints, des règles pour incarner des spectres (des revenants conquis par leurs ombres). La description des moyens offerts à un revenant pour combattre son ombre amène une petite touche d'espoir et est la bienvenue. Enfin, le dernier chapitre contient des conseils pour mieux interpréter une ombre. Si elle ne vous amène pas à vous interroger sérieusement sur la nature de votre relation avec une ombre alors, franchement, vous pouvez changer de jeu. C'est d'ailleurs là la plus grande qualité de ce supplément. Il vous force à reconsidérer votre conception des ombres. D'accord, c'est parfois un peu confus, mais cela arrive quand douze auteurs travaillent ensemble. En tout cas, il s'agit bel est bien d'un guide du joueur. Le conteur ne devrait pas se l'approprier mais au contraire le faire circuler : les joueurs y trouveront de quoi rendre vos parties plus enrichissantes.

Adam Tinworth

Score : 8/10

Heroes of Steel

Supplément en anglais
pour DragonLance : Fifth Age
TSR
135 F environ
Dispo



Pourquoi ? Pourquoi après avoir créé le système de jeu si novateur qu'est SAGA, TSR retombe-t-il dans ses vieux travers ? Alors que les règles de base laissaient la part belle au rôle et à l'histoire, ce supplément les complique à l'envi. L'accent est mis sur les guerriers - avec une douzaine de nouveaux rôles -, en particulier les ordres de chevalerie d'Ansalon. Ce supplément est prétexte à nous proposer plus de trente pages sur les combats comprenant, entre autres, une vingtaine de nouvelles actions, une cinquantaine de nouvelles armes et des règles de combat de masse. Sincèrement, on peut se demander si l'auteur ne veut pas transformer *DL : FA* en une version allégée de *AD&D*. Le système d'action est novateur, car il permet de tout résoudre avec le même mécanisme, mais dangereux, car il semble pousser les auteurs à faire des règles pour tout. On a le droit à quatre pages sur la marche rapide et les raccourcis ! Parmi les nouvelles règles, il y en a cependant de bien utiles comme celles sur les actions à plusieurs. À part cela, la qualité des textes est toujours au rendez-vous et la partie sur les rôles nous en apprend un peu plus sur les changements politiques survenus au cinquième Age. La carte fournie est aussi laide que celle de la boîte de base. Le livret d'aventure conte le trop court prologue d'une campagne destinée apparemment à étudier les conséquences de l'apparition de nouvelles créatures, les rejetons draconiques. Le prochain supplément annoncé a pour thème la magie. Prions pour que TSR rectifie le tir et ne nous y assomme pas de nouvelles règles, même si les dieux n'existent plus au cinquième Age.

Stéphane Bura

Score : 4/10

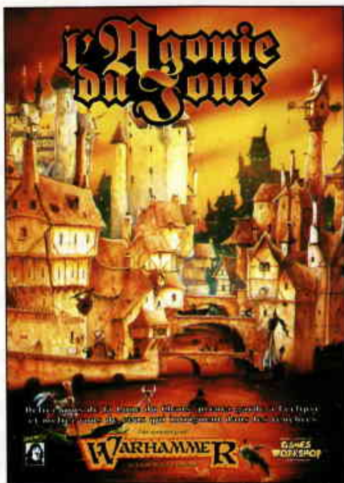
L'AGONIE DU JOUR

une campagne oui, mais de qualité

Campagne en français pour Warhammer, le jeu de rôles, édité par Jeux Descartes sous licence Games Workshop et Hogshead Publishing

162 F

Dispo



Cette extension (en fait une série de neuf scénarios formant une campagne) est de loin supérieure au *Nouvel Apocryphe*, chroniqué dans le précédent numéro de backstab. Elle propose aux PJ de lutter contre une éclipse de Morrslieb, la terrible lune du chaos. Son influence sur le vieux monde est bien plus importante qu'il n'y paraît et les PJ l'apprendront à leurs dépens.



L'Agonie du Jour représente parfaitement ce que l'on peut faire de mieux avec *Warhammer* et on découvre avec joie qu'Hogshead Publishing, le repreneur du jeu (après Games Workshop), ne se moque pas des fans et a su conserver le ton épique et presque historique de la *Campagne Impériale*. Les scénarios se déroulent à Marienburg et dans les régions désolées qui la bordent. On y découvre moult cultes étranges et sociétés secrètes, sans compter les mutants et, chose surprenante, des fimirs. Cette race très curieuse et originale du monde de *Warhammer* a été très peu été utilisée jusque-là et c'est avec joie qu'on la redécouvre ici employée avec autant de bonheur. On retrouve aussi tous les PNJ qui ont fait la gloire de *Warhammer*, inquisiteurs et scientifiques bizarres en tête. À part les mutants et les fimirs, on nous épargne, pour une fois, les indécrottables skavens, orcs et gobelins et je suis sûr que tout PJ nain sera fortement déçu par cette révélation. Un maître de jeu conscient de cet écueil pourra certainement concevoir quelques événements aléatoires pour palier ce manque.

Le ton de la campagne est principalement basé sur l'ambiance et sur la discussion, même si les combats ne sont pas rares. On nous évite cependant les donjons avec pièges et monstres errants, même si quelques passages se passent en souterrain. Les PNJ sont parfaitement décrits, et pas seulement par des chiffres puisque chacun possède un background détaillé. Le tout est écrit très petit et les 128 pages du supplément sont carrément bourrées de renseignements. Les paragraphes étant très denses et les PNJ importants nombreux, le maître de jeu devra prévoir plusieurs jours (voire plusieurs semaines) pour bien maîtriser l'ensemble. Mais le bonheur est à ce prix. On apprécie d'ailleurs que la description des principaux protagonistes soit détaillée hors texte à la fin de l'ouvrage, afin de pouvoir la consulter plus facilement.

Il ne fait aucun doute que ce produit est l'un des meilleurs parus depuis que le jeu a quitté le giron de GW.

Notons pour finir que le tout est accompagné d'une série de six personnages prêts-à-jouer parfaitement décrits, avec background et motivations. Si l'on désire utiliser son propre personnage, il devra avoir achevé au moins 2 carrières (donc être relativement expérimenté).



CROC

Look : 6/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 9/10

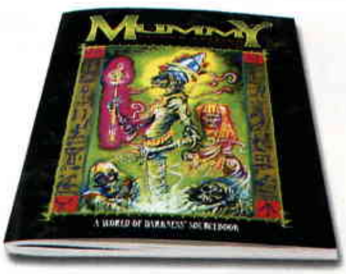
MUMMY - SECOND EDITION

Bien sûr il arrive aux momies de mourir, mais elles s'en remettent toujours

Supplément en anglais pour le Monde des ténèbres édité par White Wolf

80 F environ

Dispo



Les momies dont il est question dans ce supplément ne sont pas des humanoïdes titubants recouverts de bandelettes. Il s'agit des seuls vrais immortels du Monde des Ténèbres.
À sa mort, une momie a subi le Grand Rituel, qui permet à son âme d'accumuler assez d'énergie pour ramener son corps à la vie. Elle devient ainsi totalement indestructible. Les siècles passant, ses premiers souvenirs s'effacent et elle doit pourtant continuer à trouver un sens à son existence infinie.
C'est là le thème central de *Mummy*, même si on y retrouve également une bonne dose des autres classiques du Monde des Ténèbres : les luttes d'influence entre factions, la guerre contre le Ver, etc.
Le premier chapitre traite, à la première personne, des momies égyptiennes - le sujet principal



de l'ouvrage. Le deuxième chapitre nous donne plus de détails sur la vie d'une momie à notre époque et les relations qu'elle entretient avec les autres créatures du Monde des Ténèbres. Le chapitre sur la création de personnage amène à préciser la première incarnation de la momie, ce qui permet de connaître ses traits de base. Le chapitre quatre aborde la magie des momies qui, si l'on excepte celle des Mages, est la plus puissante connue. Basée sur une recherche manifestement approfondie de la culture égyptienne, elle contribue immensément à l'atmosphère du supplément. Le chapitre cinq concerne la résurrection des momies, quant au dernier chapitre, il traite des chroniques basées sur les momies. La première édition de *Mummy* est parue peu de temps après *Vampire: The Masquerade*. Il était grand temps de rénover ce supplément et cette seconde édition tire tout le parti de la richesse actuelle du Monde des Ténèbres. Le changement le plus significatif tient à l'introduction d'informations relatives aux règles de *Wraith* concernant le devenir des esprits qui composent la momie à sa mort. Mais ce n'est pas le seul lien avec le reste du Monde des Ténèbres. Les momies ont été créées par un Mage pour lutter contre un vampire aux côtés de garous. Même quelques changelins se retrouvent dans leur histoire.
Les momies peuvent devenir un parfait élément d'unification entre les différents jeux, surtout si vous êtes familier avec l'étendue des données de cet univers. Sinon, votre tâche ne sera pas facile et nécessitera un travail considérable. Un autre reproche que l'on peut faire à ce supplément concerne ses dessins, parfois d'une vague inspiration égyptienne, ce qui tranche désagréablement avec l'excellent texte.



La taille réduite du supplément (140 pages) pour un sujet aussi ambitieux implique que de nombreux détails sont laissés dans l'ombre. Il vous faudra donc beaucoup d'efforts et de patience si vous désirez créer un personnage de plusieurs milliers d'années. Vous êtes prévenu.

Adam Tinworth

Look : 6/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 7/10



LAND OF GIANTS

Supplément en anglais pour Pendragon édité par Chaosium
130 F environ
Dispo



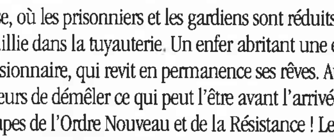
Land of Giants ne fait pas exception à l'excellent niveau général de la gamme - toute partialité mise à part. Inspiré par l'épopée de Beowulf, l'un des plus vieux poème épique , ce supplément décrit la Scandinavie semi-mythique du Vème siècle après J.C. En 128 pages, vous disposez de tous les éléments nécessaires à l'intégration de la Scandinavie dans votre campagne, soit en envoyant des chevaliers dans une grande expédition au pays des Danes, soit en créant de toutes pièces des héros nordiques. L'ensemble comprend une chronologie de la région, des règles pour les voyages en bateau en mer du Nord, une description des différents peuples et royaumes de la Scandinavie, un chapitre sur la civilisation nordique, un sur la religion et la magie, un abécédaire des principaux lieux à explorer et enfin deux gros scénarios inspirés de la vie de Beowulf : la lutte contre Grendel dans le palais du roi Hrothgar et la destruction du dragon qui fut cause de la mort de Beowulf. Tout cela est écrit de manière claire, avec une iconographie pauvre et une maquette assez proche des plus grandes heures de l'édition soviétique. Ce supplément est tout à fait adaptable à d'autres jeux, les exploits de Beowulf étant à la source de bien des mythologies médiévales-fantastiques.

Arnaud Bailly

Score : 8/10

Shaan: l'écran

Supplément pour Shaan
Édité par Halloween Concept
99 F
Dispo



A l'intérieur, on retrouve traditionnellement les tables destinées au maître de jeu et deux scénarios.
Le premier s'adresse aux joueurs débutants, qui vont découvrir COMA, un centre de réadaptation de cauchemar dont le directeur est condamné à mourir et à renaître sans cesse, où les prisonniers et les gardiens sont réduits en bouillie dans la tuyauterie. Un enfer abritant une étrange pensionnaire, qui revit en permanence ses rêves. Aux joueurs de démêler ce qui peut l'être avant l'arrivée des troupes de l'Ordre Nouveau et de la Résistance ! Le second fait visiter aux PJ une cité minière très hospitalière, Septurni III, dont la température extérieure varie entre -50°C et -78°C. Malheureusement pour eux, les PJ n'y sont envoyés que pour collecter des informations sur les activités d'un groupe terroriste. Dont ils rencontreront les membres. Ils croiseront également un Shaani et un étrange consul perdu au pays des rêves.
Dommage que l'écran soit illustré par des dessins déjà parus, dont la qualité ne pouvait que rendre impatient d'en découvrir de nouveaux.

Guillaume DELAFOSSE

Score : 6/10

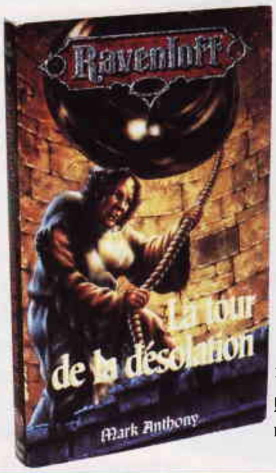
La grande bibliothèque

La Tour de la Désolation

**Roman en français
édité par Fleuve Noir
(gamme Ravenloft)
34 F • Dispo**

La tour prend garde...

Après les premières pages, on pense tout de suite à un remake horrifique de " Notre-Dame de Paris ", décidément très en vogue outre-Atlantique en ce moment. Mais il n'en est rien, même si l'un des principaux protagonistes de ce roman est un bossu sonneur de cloches, l'intrigue est bien plus riche et bien plus torturée. Entre un gnome bouffon amateur d'humour noir, un roi félon demi-frère du bossu précité, une espionne panthère-garou, un inquisiteur pas très catholique (un comble) et une charmante jeune médecin aux yeux violets, l'histoire gagne rapidement en complexité et en intérêt. Les paysans superstitieux et trouillards, ainsi que les rituels impies de tout l'univers de *Ravenloft* sont aussi présents pour faire bonne mesure. Ajoutez un soupçon de nécromancie et une pincée de morts vivants et vous aurez un roman qui, même s'il n'est pas écrit par Victor Hugo, vous fera passer un sacré bon moment.



CROC • Score : 7/10

La Romance du Démiurge (Abyme Tome 2)

**Roman médiéval-fantastique
de Mathieu Gaborit
publié aux éditions
Mnémos
39 F • Dispo**



Maspalio le farfadet, conjurateur de son état, poursuit l'enquête que lui a assignée l'Advocatus Diaboli Valditch, à savoir retrouver un démon Opalin échappé des Abysses. Mais ce diable de notaire chargé de régler les pactes avec les démons ne jouerait-il pas un double jeu ? Pourquoi a-t-il racheté toutes les "connivences" qui lient le farfadet aux démons ?
Au gré des intrigues et des complots de la fantasque Abyme, cité cosmopolite et quelque peu décadente, Maspalio passe du statut déjà peu confortable d'enquêteur à celui de suspect, lorsqu'une série de meurtres lui est imputée. Sa sagacité, son esprit d'initiative et surtout ses connaissances des milieux interlopes de la ville lui permettent de s'en sortir jusqu'au moment où il découvre la Romance...
Avec le deuxième volet d'Abyme, Mathieu Gaborit nous entraîne à nouveau dans les venelles sombres et nous révèle les secrets et les vices d'une ville imaginaire et décadente. Farces grotesques et personnages bizarro-étrangoïdales sont toujours au rendez-vous et si ce volume surprend moins que le précédent, le romantisme noir dont il est empreint vous fera savourer la visite guidée. Un petit regret toutefois concernant le style : l'auteur emploie plus que de raison les verbes être et avoir et l'éditeur a oublié de faire chauffer son correcteur orthographique. Cela mis à part, on se prend presque à rêver d'un jeu de rôles exploitant cet univers aussi fantastique que baroque.

Rémy Van Liefde • Score : 7/10

Fondu déchaîné

**Roman en français
pour Shadowrun
édité par Fleuve Noir
34 F • Dispo**

une sale journée de plus dans le sprawl de Newark

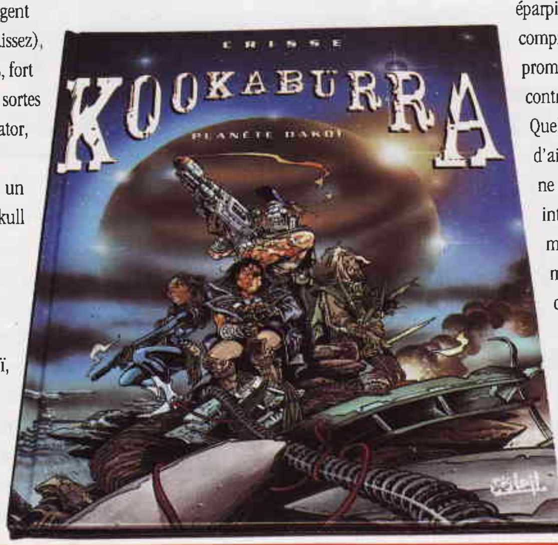
En quelques chapitres, un groupe de Shadowrunners se forme devant nos yeux. On découvre d'abord Thorvin, un nain rigger qui a maille à partir avec des goules alors qu'il fouille une vieille casse automobile. On entre ensuite dans le quotidien d'un ork, ancien mercenaire, qui doit faire régner l'ordre dans le quartier contre tout un gang de petites frappes. Finalement, les goules auront quand même quelque chose à se mettre sous la dent. Vient après une jeune decker asiatique qui vient de terminer de désinfecter son deck, lâchement agressé par un virus cafard qui avait bourré ses mémoires de programmes inutiles. Reste Rico, le chef de l'équipe, un hispanique un peu trop âgé pour

Kookaburra Planète Dakoï

Bande-dessinée de SF scénarisée et dessinée par Crisse, éditée chez Soleil • Prix : 78 F Dispo

Fuzz, kaboum, blam blam, zipshubaaaah !!!

Au XXXVème siècle, trois civilisations se partagent l'univers connu : les terriens (ça vous connaissez), les amazones (les mêmes mais que des filles, fort jolies et dotées de pouvoirs télépathiques) et les Dakoïs, sortes d'aliens dont le look rappelle vaguement celui du Predator, dans le film du même nom. C'est sur la planète Dakoï justement que tout commence. Dragan Preko, le héros, un space sniper de renom, tente avec son ami, le sergent Skull O'Hara, de retrouver un mystérieux individu, dernier représentant de la caste des chevaliers-sorciers et seul capable de déchiffrer un message abscons récemment surgi du passé. Alors qu'il erre dans le labyrinthe menant à Dakoya Lumpa, la capitale de l'empire Dakoï, le lieutenant Preko tombe par hasard sur Taman-Khâ, une amazone venue elle aussi pour délivrer le dernier des "Jedis". Parallèlement aux aventures mouvementées que vont vivre ce couple forcé, le lecteur découvre l'existence de cinq jeunes enfants éparpillés aux 9 coins de la galaxie, et dont on finit par comprendre, une fois le fameux message déchiffré, qu'ils sont promis à un grand avenir : celui qui contrôlera les enfants contrôlera l'univers !



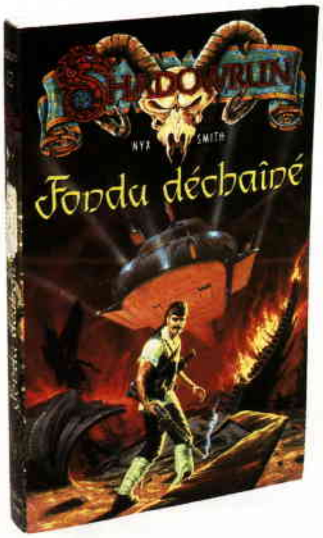
Quelque part entre *Aquablue* (série à laquelle Crisse rend d'ailleurs un hommage appuyé) et *Star Wars*, *Kookaburra* ne surprend pas réellement. Scénario rythmé, personnages intéressants mais parfois caricaturaux, intrigue bien menée sans être d'une folle originalité, trait parfaitement maîtrisé... bref, une variation plutôt réussie sur le thème du space-opera-héroïque-dans-une-galaxie-lointaine-très-lointaine. Mais qu'on ne s'y méprenne pas : *Kookabura* reste très au-dessus de la production moyenne en matière de BD de science fiction (et de BD tout court) et vous ne regretterez pas vos crédits galactiques. Vivement la suite...

Ben

Score : 8/10

le métier de runner (c'est ce que disent les mauvaises langues). La mission est simple : l'extraction d'un corporatiste. Mais tout ne commence pas parfaitement lorsque nos runners découvrent, quelques minutes seulement après avoir accepté la mission, qu'ils sont suivis par un drone. Et les problèmes ne font que commencer... Précisons que le texte original n'a pas été seulement traduit, mais aussi adapté au marché français puisque, au détour d'une ruelle, un individu peu recommandable demande à l'un des protagonistes de l'aventure s'il désire une dose de Gibolin...

CROC • Score : 7/10



Neuvième cercle

Roman fantastique contemporain de Fabrice Colin publié aux éditions Mnémos • 46 F • Dispo

En 1999, dans l'immense Labyrinthe s'étendant au-dessous de New-York, vivent exclus et marginaux rejetés par la normalité de la surface. Trois héros plus ou moins psychopathes vont y vivre une expérience éprouvante sur fond de terreur millénariste, de come-back de l'Inquisition et de lutte cosmique entre le Bien et le Mal. Voilà pour le décor. **Neuvième Cercle** *est un roman qui ne laisse pas indifférent. On aime ou on déteste. Jugez plutôt...*

Achevez-moi !

En ces temps de grand retour de l'ordre moral, il est délicat de critiquer un roman sur ce terrain et inutile de pousser des cris d'orfraie devant la violence croissante qui s'insinue dans le jeu de rôles, violence qui n'est après tout que le reflet de la réalité. Malgré tout, il me paraît difficile de rester stoïque face au déferlement de cruauté et de sadisme qui constitue l'ordinaire des 317 pages de *Neuvième Cercle*. Que Sade et Pasolini aient écrit et montré bien pire que les quelques scènes de torture qui émaillent *Neuvième Cercle* ne justifie rien. La provocation n'est un art que lorsqu'elle a un sens. Sinon, elle n'est que la vaine tentative d'un individu pitoyable pour se faire remarquer par ses semblables. Le réel talent de Fabrice Colin pour la narration ne change rien à l'affaire, non plus que la déplorable manie de vernir ce magma immonde d'une couche de métaphysique panthéiste. Si cet auteur a des problèmes existentiels, qu'il s'achète un flingue et qu'il arrête de détruire des arbres !

Arnaud Bailly • Score : 0/10



pour lecteurs avertis...

Surprenant. Ce roman est surprenant. Jonglant entre les pensées, les faits et les gestes des trois personnages principaux (on ne peut ici parler de "héros") et d'un intervenant *italique* mystérieux (je n'en dis pas plus), *Neuvième Cercle* plonge le lecteur dans le dédale obscur, souvent étouffant, parfois nauséeux, de cet impossible Labyrinthe, œuvre d'un architecte insensé, qui n'est finalement que le reflet des âmes perdues qui le hantent. Mais que faire dans un labyrinthe, sinon se perdre ? Pas à pas, les protagonistes de l'histoire avancent vers le Neuvième Cercle, boîte de nuit cyclopéenne et allégorie dantesque, but ultime du périple initiatique au cours duquel ils vont décider de leur rédemption ou de leur chute. On reprochera sans doute à l'auteur de ne pas s'être attardé davantage sur la description du fonctionnement de cette société improbable, qu'on ne perçoit que par bribes. *Neuvième Cercle* dérange parce qu'il bouscule les cadres amidonnés de la littérature fantastique, et c'est tant mieux.

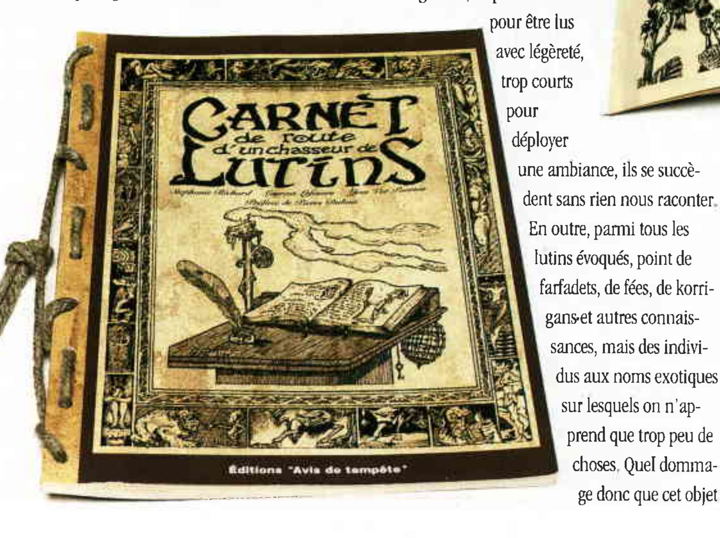
Ben • Score : 7/10

Carnets de route d'un chasseur de lutins

Prose elficologique aux éditions Avis de tempête
140 F environ • Dispo

Des méfaits de certains champignons ramassés imprudemment

Comme son nom l'indique, cet ouvrage traite de "lutins", c'est-à-dire des créatures magiques et de petite taille que le promeneur attentif peut surprendre au détour d'un chemin creux, à l'orée d'une futaie. Qu'il n'y ait pas de malentendu : il ne s'agit pas de chasse au sens où l'entendent les courageux et dominicaux pourfendeurs de lapins. C'est une chasse tantôt amicale, tantôt curieuse mais toujours pacifique (bien qu'il ne soit pas précisé ce que fait le chasseur des lutins capturés, peut-être les mange-t-il après tout !). Chaque "proie" est ainsi l'occasion d'une historiette qui hésite entre la légende et le poème, sans autre intention apparente que le partage d'une rêverie.



Personnellement, je n'ai rien contre la fraîcheur de la rosée, l'odeur de la mousse ou la lumière des sous-bois. Par contre, les textes de ce carnet de chasse ne m'ont pas enchanté. Trop elliptiques pour titiller l'imaginaire, trop maniérés pour être lus avec légèreté, trop courts pour déployer une ambiance, ils se succèdent sans rien nous raconter. En outre, parmi tous les lutins évoqués, point de farfadets, de fées, de korrigans et autres connaissances, mais des individus aux noms exotiques sur lesquels on n'apprend que trop peu de choses. Quel dommage donc que cet objet



admirable (la couverture et la "reliure" en corde sont très belles) recèle un contenu décevant, que des dessins vraiment trop "seventies" et une mise en page illisible ne favorisent certes pas. On pourra toujours, à défaut, se rabattre sur *Les Korrigans*, autre ouvrage publié aux éditions Avis de Tempête il y a quelques mois, dont nous n'avons pu, faute de temps et de place, vous dire tout le bien que nous pensons.

Thibaud Béghin • Score : 5/10

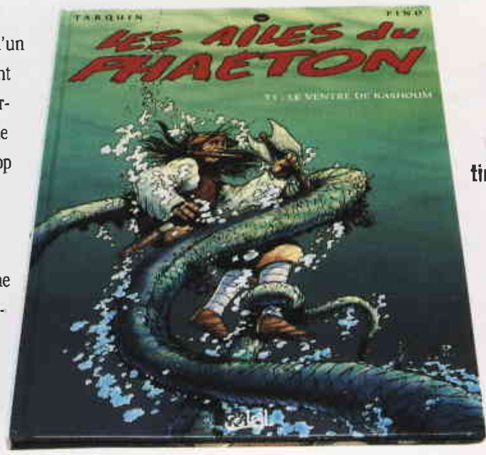
critiques

Les Ailes du Phaeton
Tome 1 : le Ventre de Kashoum

Bande dessinée médiévale fantastique de Tarquin et Fino, éditée chez Soleil
Prix 78 F • Dispo

ses ailes de nains l'empêchent de décoller

Sur l'île d'Isla, un jeune marin fort en gueule et coureur de jupons tente d'échapper à ses poursuivants qui lui reprochent de courtiser les femmes d'un peu trop près, surtout celles des autres. Pressé par un ami tavernier, il accepte de prendre large en compagnie d'un nain et d'un individu masqué qui désirent se rendre sur Kashoum, une autre île, perdue au milieu de nul part, là où personne ne va jamais parce que c'est vraiment trop dangereux bon d'accord puisque vous insistez. L'individu masqué, ô surprise, s'avère être une princesse échappée qui veut retrouver ses soeurs, enlevées par une horde de centaures très sauvages et carrément alpinistes (la varappe en sabots si je veux). Les soeurs sont finalement retrouvées au centre de Kashoum, un phallus géant et creux qui sert de refuge à une race d'hommes aqueux, les Abysséens, en mal de jeunes vierges aptes à supporter leur semence...
Voilà, voilà. *Les Ailes du Phaeton*, vous l'aurez compris, brasse beaucoup de vent mais ne parvient pas vraiment à nous faire décoller. Le scénario est aussi poussif que mille fois déjà vu, saupoudré ici ou là d'invraisemblances énervantes (un marin qui tranche ses cordages pour affaler les voiles ou qui harponne des monstres marins quand il a besoin de remorqueurs), les dessins assez laids, les dialogues convenus...
À éviter.



Ben • Score : 4/10

Ghost in the shell

Animé comics cyberpunk tiré du film de Mamoru Oshi, d'après l'œuvre de Shirow Masamune, édité par Dargaud
Prix 76 F • Dispo

métaphysico cybernétique

Le ghost, c'est l'esprit humain qui habite les individus organiques ou cybernétiques. Dans un future proche, l'insaisissable "Marionnettiste" trafique des ghosts, afin d'en manipuler les légitimes "détenteurs" et de les contraindre à faire ce que bon lui semble. Ce criminel est traqué par la Section 9, dont les agents sont tous

Agence Arkham

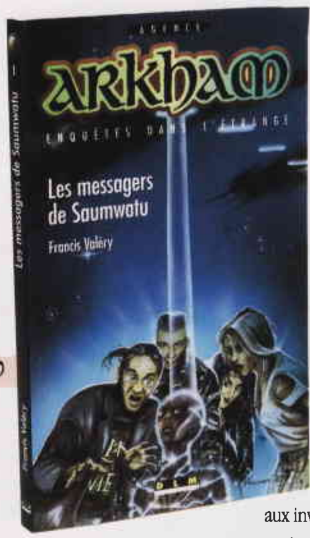
Trois romans fantastiques contemporains publiés aux Éditions DLM — **39 F** — **Dispo**

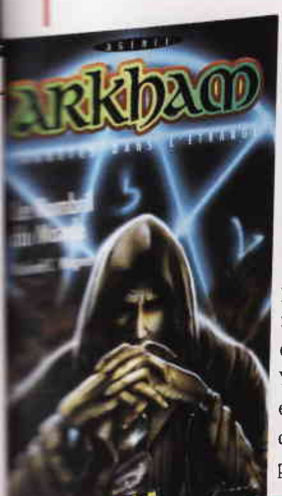
Une agence contemporaine baptisée Arkham qui enquête sur des phénomènes paranormaux ça ne vous rappelle rien ? Cherchez un peu... allez, un petit indice : Fox M. et Dana S. ... mais oui, mais c'est bien sûr ! La comparaison ne s'arrête d'ailleurs pas là, puisque les romans sont construits comme de véritables séries télévisées : pas ou peu de digressions, des personnages récurrents, du rythme et un seul objectif, faire avancer l'enquête. À ce jour, la collection Arkham compte trois titres, d'inégale valeur.

Les Messagers de Saumwatu
de francis valéry

À mon sens, le moins réussi des trois. Une île des mers australes découverte par un marin breton, cinq statues primitives ramenées en Europe et une série de vols mystérieux dans les musées où elles sont exposées. C'est plaisant à lire, ça rajeunit le grognard de la vieille garde que je suis par son côté "Clan des sept", mais ça ne laissera pas une trace impérissable dans l'histoire de la littérature fantastique.

Score : 5/10





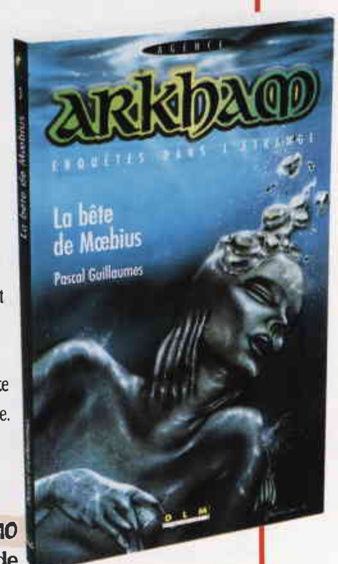
Le Nombril du Monde
de Roland C. Wagner

Changement de décor pour ce deuxième tome. Nous quittons la Bretagne mystérieuse pour la région parisienne où le chanteur d'un groupe de hard trash death metal grunge vomit soudain un ectoplasme au beau milieu d'un concert. Cela suffit, et on le comprend, pour que Yasmine, la beurette férue d'arts martiaux, se décide à enquêter. De sectes sataniques en mages blancs, de conjonctions astrales en vecteurs d'énergie, elle aboutit au pied d'une pierre levée où tout ce beau monde s'est donné rendez-vous pour un ultime affrontement. Plus "péchu" que le premier tome (on reconnaît là la patte de Roland Wagner), plus dense aussi mais, et c'est dommage, à peine plus original, *Le Nombril du Monde* parvient tout de même à intéresser le lecteur.

Score : 6/10

La Bête de Moebius
de pascal guillaumes

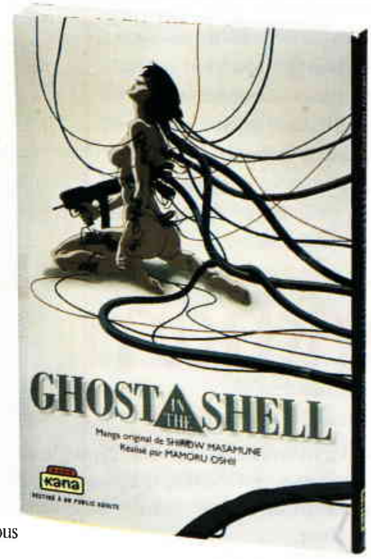
Quel rapport y a-t-il entre un lac "hanté" perdu au beau milieu des Pyrénées, un delphinarium en folie chez nos cousins d'outre-Atlantique et un bébé insomniaque qui hurle en sabir ou en pidgin ? L'auteur de *La Bête de Moebius* en a trouvé un et réussit même le tour de force de nous y faire croire ! Il faudra toutefois aux investigateurs de l'agence Arkham une parfaite connaissance des nombres cycliques, un logiciel ultra-performant, un ami homosexuel, un ennemi paranoïaque et beaucoup de sang-froid pour mener à son terme cette enquête des plus délicates.
De bout en bout, le lecteur est sous le charme de cette enquête arborescente, même si le style manque parfois de dynamisme. *La Bête de Moebius*, vous l'aurez compris, est mon préféré des trois, et je ne peux que vous en recommander la lecture. Sans crier au génie.

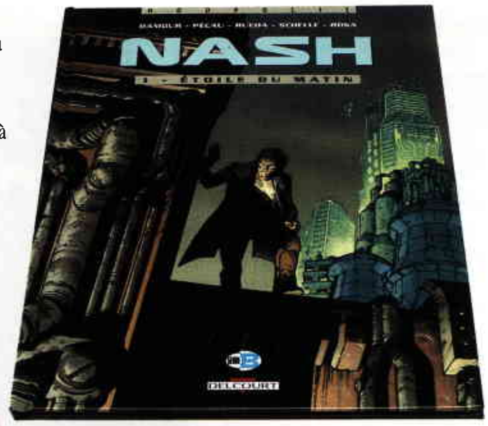


Score : 7/10
Rémy Van Liefde

plus ou moins bardés d'implants et de prothèses cybernétiques variés. Comme ce major Kusanagi, une séduisante cyborg qui traverse une crise d'identité et semble irrésistiblement attirée par le Marionnettiste. Il est difficile de décrire plus amplement l'intrigue compliquée et décousue de ce film/animé comics qui sert surtout de prétexte aux sempiternelles interrogations métaphysico-cybernétiques. À partir de quand et jusqu'où une intelligence mérite-t-elle le statut d'humaine ? Les cyborgs peuvent-ils aimer ? Est-ce un coup de foudre ou un court-circuit ? Je fais une psychanalyse ou une révision complète ?
Mais en dépit de toutes ces faiblesses narratives, *Ghost in the shell* mérite le détour, grâce à son exceptionnelle qualité graphique. De longues séquences guident le lecteur/spectateur à travers de superbes décors, photographiés et repeints, qui installent avec précision et réalisme une ambiance très prenante, voire émouvante. D'autres trouvailles, tel les "camouflages optiques" qui agissent comme des "capes d'invisibilité", sont l'occasion d'images fugitives et magiques. Alors, même si, fanatique des aventures cybernétiques, *Ghost in the shell* ne vous raconte rien de nouveau, sa beauté, son originalité graphique donneront sans doute un peu de substance à vos rêves.
Un dernier détail. *Ghost in the Shell* est publié dans le sens original de lecture, c'est-à- dire de droite à gauche. Au début ça pique aux yeux...

Thibaud Béghin
Score : 6/10





Nash

Bande dessinée de science fiction, de Damour et Pécau, aux Éditions Delcourt
78 F • Dispo

Lune de miel

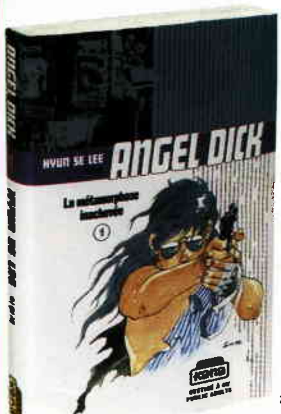
Quand un vieux briscard du jeu de rôles a le béguin pour la bande dessinée... c'est Jean-Pierre Pécau qui convole en justes noces. L'élu est un jeune dessinateur prometteur qui répond au doux pseudonyme de Damour.
Ils ont donné naissance à Nash Tulsa, un chasseur de primes du XXIe siècle, rompu aux combats d'hommes, les vrais, une tête brûlée un poil romantique. Au milieu d'un joyeux brouhaha cyberpunk, le héros doit tirer sa fille d'un imbroglio mafio-génétique qui va même impliquer ses anciens patrons : les Marines, un corps d'armée censé rassurer les amateurs d'aventures musclées.
Derrière le duo de base, se cache une cohorte de coauteurs : Rueda au design, Schelle et Rosa aux couleurs. Quant à l'intérêt d'un designer, il faut bien avouer que la plus-value n'est pas toujours évidente, et ce malgré les efforts de l'éditeur qui expose courageusement quelques croquis en perspective dans son organe de communication (*Delcourt Planète*). La couleur est faite sur ordinateur, assistée diraient les puristes. Pour une fois, c'est fait avec habileté. Les coloristes ont généralement évité les effets de mauvais goût caractéristiques d'un maniement primaire de l'outil informatique. Quelques subtilités comme le changement de couleur d'encrage dans les flash-backs et certains arrière-plans sont efficaces et élégantes. Le résultat traduit une bonne complémentarité avec le dessinateur.
Sans vraiment révolutionner les vastes poncifs de la science fiction, ce premier tome laisse augurer une série bien sympathique et il faudra attendre fidèlement la suite qu'on imagine nuptiale.

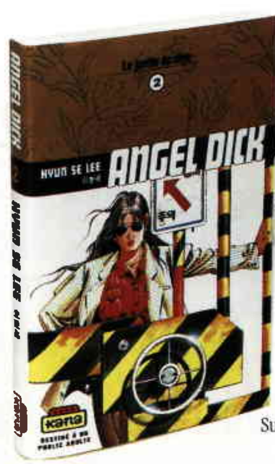
Frédéric COULIBALY
Score : 7/10

Angel Dick un columbo sexy et coréen

Mangas policiers de Hyun Se Lee, édités par Dargaud **Prix 47 F** **Dispo**

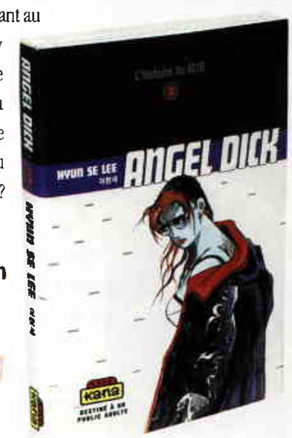
Angel Dick, c'est le surnom de Ji Ran Ha, inspecteur de police coréen du beau sexe qui se coltine ici trois affaires bien tordues. Dans le premier tome, elle enquête sur le meurtre d'une femme dont le corps est retrouvé cancérisé jusqu'à la gueule, puis c'est un serial killer artiste floral qu'elle affronte, enfin elle se retrouve face à "l' insecte fou ", vétéran de plusieurs guerres, combattant hors pair et complètement barjo. Les atouts majeurs de cette série sont incontestablement la tension et le déroulement sans faille des scénarios, qui font de ces mangas de véritables petits polars. On réalise alors que la rapidité de lecture, caractéristique essentielle du manga, convient parfaitement au style policier : on ne lâche pas l'intrigue d'une case et ce jusqu'à la dernière page. Si beaucoup de personnages sont malheureusement à peine esquissés et ne déploient que peu de profondeur psychologique, on finit par s'attacher à cet "Ange" à la fois sexy et garçon manqué, et surtout aux "méchants", dont les motivations sont relativement bien explorées et qui acquièrent ainsi une certaine épaisseur.



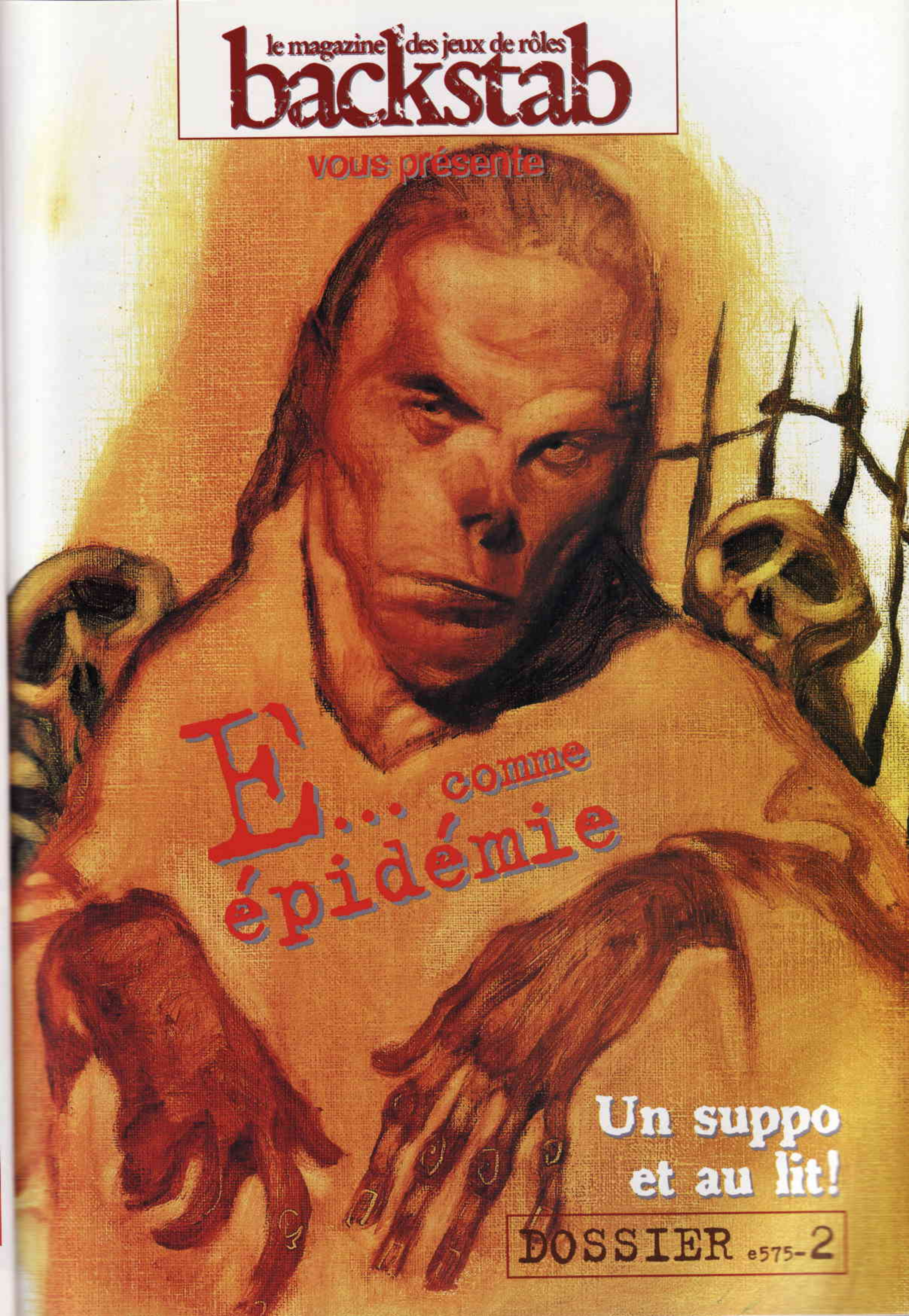


Le serial killer du *Jardin du rêve*, en particulier, n'a rien à envier à Hannibal le cannibale, dont il apprécie les exploits criminels en confrère et connaisseur. Graphiquement, *Angel Dick* alterne le plus commun des japoniaiseries (dessins à peine esquissés, expressivité caricaturale) et performances artistiques tout à fait inattendues et bienvenues. Ainsi, Ji Ran Ha elle-même ressemble tantôt à une héroïne échappée du Club Dorothée, tantôt est aussi finement dessinée qu'une courtisane d'estampe. Quant au *Jardin du rêve*, son intrigue s'y révèle par des planches pleine page très artistiques qui vont jusqu'à reproduire des tableaux ou l'affiche du *Silence des Agneaux*. Du manga à la fois speed et intelligent ? Surprenant !

Thibaud Béghin



Scores :
La métamorphose inachevée : 7/10
Le jardin du rêve : 8/10
L'histoire du M16 : 6/10


le magazine des jeux de rôles
backstab
vous présente
E... comme épidémie
Un suppo
et au lit!
DOSSIER e575-2

UN SUPPO ET AU LIT !

***A**jouter les épidémies à la longue liste des fléaux, monstres, ennemis et autres abominations que d'éventuels PJ vont trouver sur leur route peut, en première analyse, ne pas apparaître comme très charitable. Pourtant, si l'on y réfléchit, les épidémies participent du réalisme de l'aventure et de l'univers dans lequel elles se déroulent, quel que soit le degré de civilisation ou de progrès de ce dernier. Les épidémies ont au moins deux caractéristiques qui leur donnent voix au chapitre ici. Tout d'abord, elles sont de toutes les époques – comme les univers de JdR. Elles ne frappent ensuite, par définition, que des communautés organisées – tribu, ville, clan, etc. – auxquelles appartiennent forcément les PJ ou avec lesquelles ils vont interagir. Dernière précision : ce dossier ne distingue pas selon les univers de JdR concernés. Or, il est clair que les mondes les plus avancés scientifiquement seront mieux armés contre les épidémies que ceux dans lesquels la médecine (ou la magie curative) en sont à leurs premiers balbutiements. Ce dossier part donc du postulat que, quel que soit l'univers envisagé, l'épidémie ne peut être combattue : soit que le niveau scientifique ne le permette pas, soit, s'il le permet en théorie, qu'il s'agisse d'un virus inconnu.*



CHOLÉRA :
" Avec tout ce choléra dont ils parlent, dites donc, c'est pas le moment de manger des moules."
(J.-M. GOURIO, *Brèves de comptoir 1995*)

La pestilence n'est pas un des quatre cavaliers de l'Apocalypse

C'est évidemment un truisme, mais la perception des épidémies comme phénomène naturel microbien, et non comme malédiction ou châtiment, dépend de l'état d'avancement de la société qu'elles frappent. Dans un univers très fortement marqué par la religion, on n'ira jamais chercher bien loin l'origine du mal : la divinité punit la population car elle a fauté. La santé s'oppose à la maladie comme le Bien au Mal. Ce qui n'implique cependant pas une résignation totale.

On guette les signes avant-coureurs (tremblement de terre, nuages de sauterelles, éclipse, cataclysmes divers et variés - quand bien même ces phénomènes ne deviendraient des signes annonciateurs qu'*après* leur intervention). Ainsi, en 1345, la conjonction de Saturne, Jupiter et Mars dans le signe du Verseau annonçait-il la " Mort noire " (l'épidémie de peste noire qui frappa l'Europe deux ans après et qui fit 25 millions de morts).

Les sociétés appartenant à des univers futuristes ou très avancées technologiquement parlant ne sont évidemment pas à l'abri des épidémies. Ne vous étonnez cependant pas qu'à l'occasion de l'apparition d'une maladie inconnue (aux effets foudroyants, de préférence), la population abdique tout bon sens. Même dans une société qui n'est plus à proprement parler religieuse, on cherchera à voir dans la cause de l'épidémie une raison morale, notamment s'il s'agit d'une maladie sexuellement transmissible (" On est toujours puni par là où on pèche "). Le Bien et le Mal ne sont pas *que* des notions religieuses.

Note aux MJ : Les contacts entre civilisations avancées et primitives peuvent servir de cadre à des scènes de ce genre, selon que les explorateurs contaminent une communauté qui, jusque là, vivait en autarcie ou, au contraire, guérissent certains de ses membres (de préférence influents) d'une maladie bénigne pour les PJ, mais redoutable pour la communauté en question.

Ce type de contact implique évidemment que les PJ évoluent dans un monde qui recèle encore des parcelles vierges (si ce n'est pas le cas, reste l'espace et les éventuelles civilisations extraterrestres qui, elles aussi, doivent avoir leurs propres fléaux épidémiques).

L'ennemi invisible

Dans un univers de type médiéval ou Renaissance, la médecine en est encore à ses premiers balbutiements et les épidémies y frappent sans prévenir. Il en est de même dans un univers contemporain ou de science fiction lorsque s'abat un virus inconnu. On ne sait pas quelle est la nature du fléau, qui touche le pauvre comme le riche, car on ne connaît ni son origine, ni sa nature, ni ses modes de transmission. Aujourd'hui encore, on en est réduit chaque année à concevoir un nouveau vaccin contre la grippe, dont le type, A, le plus dangereux, subit des mutations et des variations périodiques.

Mais le fait d'appartenir à une communauté organisée (village, ville, bourg...) fait peser sur chacun des obligations particulières en cas de danger pour l'ensemble de la communauté. Un décès suspect, l'apparition d'une affection inconnue rend chacun responsable de la survie des autres et rend légitime la dénonciation des personnes atteintes aux autorités. Les parents, les voisins, les membres d'une même paroisse sont tenus pour responsables les uns des autres, sous peine de sanction. Selon l'univers concer-

..., on peut être dénoncé comme malade à un magistrat, un représentant de l'Église, voire un juge ecclésiastique.

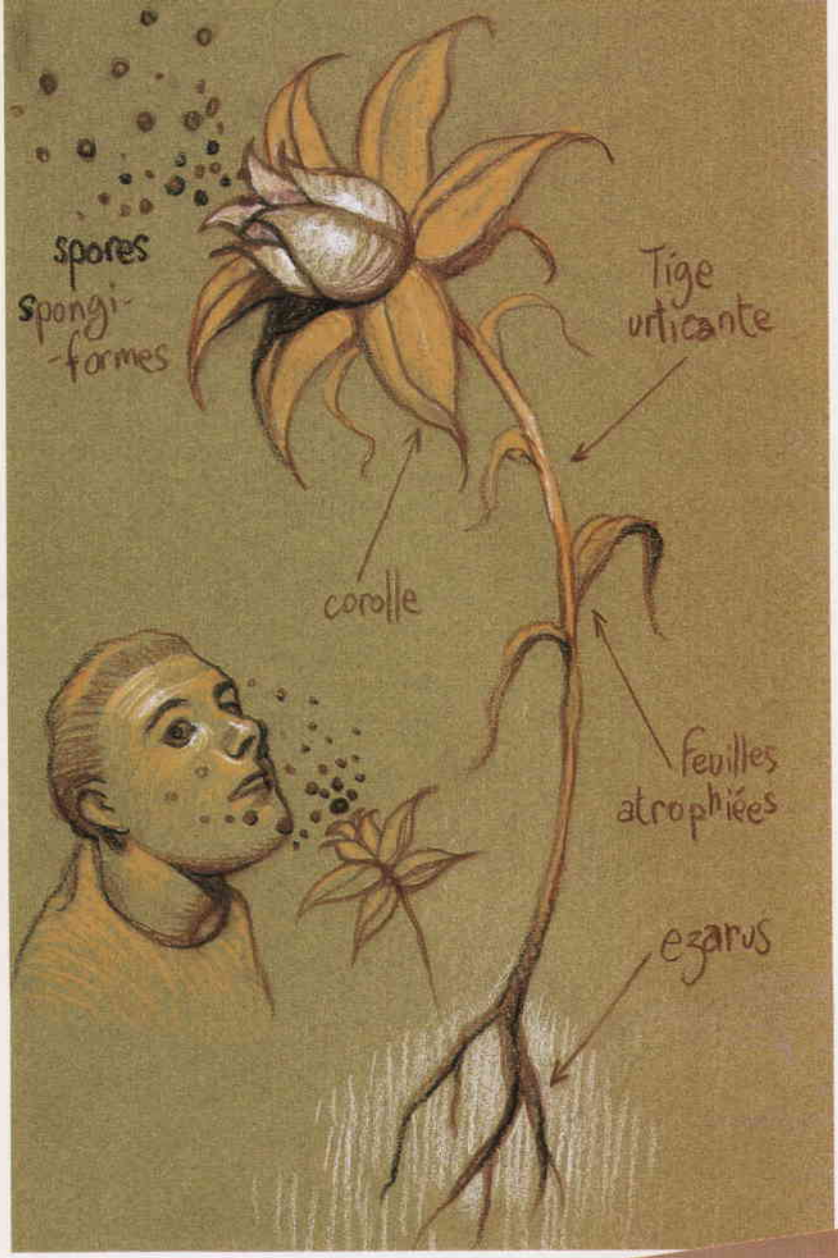
Inutile de préciser que la délation du malade peut donner lieu, comme la dénonciation des sorcières, à toutes sortes de règlements de comptes et de dérives qui n'ont plus rien à voir avec la lutte contre la propagation de l'épidémie. Jusqu'à la désignation de boucs émissaires (au XIVème siècle, on accusa les Juifs d'être des agents propagateurs de la peste et d'avoir empoisonné les puits et les fontaines : les bûchers fleurirent).

Note aux MJ : Les périodes d'épidémie, au cours desquelles toutes les énergies sont tendues vers un seul but, l'éradication du fléau, sont également des périodes de relative désorganisation, qui peut être mise à profit pour se débarrasser d'un conjoint gênant, d'un rival politique ou d'un concurrent en affaires. Quand chaque soir, les " corbeaux " empilent à l'arrière de leur sinistre carriole les cadavres déposés devant les maisons, qui va aller vérifier que tous ces morts sont bien des victimes de l'épidémie, et pas d'un coup de poignard ou d'un poison violent ?

Sans aller jusqu'au meurtre, certaines activités, le plus souvent illicites, fleurissent pendant ces périodes de relative anarchie : trafic de marchandises contagieuses, usure, vol, spéculation, fraudes, etc... Comme dans toute période troublée dans laquelle la religion ne fait plus office de rempart, on voit également resurgir des réflexes superstitieux : magie, exorcisme, utilisation de talismans et de contre-sorts, baumes et onguents, recours aux " rebouteux ", etc.

Quand elle arrive en ville...

L'identification de la maladie est cruciale dans la mesure où elle peut présenter un danger pour les gens bien portants. Tout est envisageable en l'espèce : examen par un médecin ou un chirurgien assermenté, constitution d'un jury de " sachants " (notamment les négociants et les navigateurs dans les ports, points d'entrée privilégiés



QUELQUES GRANDES MALADIES ÉPIDÉMIQUES

Choléra : originaire d'Afrique du Nord et confiné en Asie jusqu'au XIXème siècle, le choléra est véhiculé par voie digestive (eau et aliments souillés) ou par contact avec des personnes atteintes. Sa période d'incubation est inférieure à 5 jours. Le choléra provoque des vomissements et des diarrhées, ainsi qu'une déshydratation fulgurante.

Plusieurs pandémies (épidémies touchant un continent, voire toute la planète) de choléra se sont déclarées au cours du XIXème siècle (110 000 morts en France en 1848-49, 143 000 en 1851-54).

Grippe : originaire du centre de l'Asie, le virus de la grippe (dont il existe trois types : A, A1 A2 et B) se propage rapidement par voie aérienne. Sa période d'incubation dure de 1 à 3 jours. La grippe peut entraîner des complications (pneumonies et broncho-pneumonies), qui peuvent s'avérer particulièrement graves pour les personnes âgées, les insuffisants respiratoires et les cardiaques.

La plus grave épidémie de grippe, dite espagnole, eut lieu 1918-1919. Apparue en Chine, la grippe gagna les États-Unis d'où elle suivit les " boys " jusqu'en Europe. Elle fit de 15 à 25 millions de morts dans le monde.

Lèpre : solidement implantée en Europe depuis le Haut Moyen âge, cette maladie originaire d'Inde a gagné l'Europe à la suite des invasions romaines et sarrasines et a connu un essor nouveau pendant les croisades (il y a environ 2 000 léproseries en Europe en 1550). La lèpre disparaît mystérieusement d'Europe au XVIIème siècle.

Se manifestant par l'apparition d'une tache de nature indéterminée, la lèpre évolue ensuite vers deux formes extrêmes. La première, peu contagieuse, touche les malades disposant de bonnes défenses immunitaires, et se caractérise par des lésions nerveuses et osseuses entraînant la plupart du temps déformations et mutilations. La seconde, très contagieuse, provoque des lésions viscérales et oculaires, ainsi que des accident neurologiques tardifs.

Peste : maladie infectieuse transmise par les puces des rats et des rongeurs sauvages. Sa période d'incubation est de 2 à 5 jours ; elle peut être bubonique (symptômes : fièvre, délire, pus dans les ganglions) ou pulmonaire (pneumonie). La peste pulmonaire, qui se transmet directement d'homme à homme, est la plus grave. Si elle n'est pas soignée, la peste peut provoquer une septicémie. Présente en Europe depuis l'Antiquité, les épidémies de peste était monnaie courante sous l'Ancien Régime. L'épidémie de peste noire de 1347-52 a fait 25 millions de morts en Europe.

Sida : le virus responsable du Sida provoque la destruction progressive du système immunitaire du malade, qui n'a plus de défense contre les microbes, les bactéries, les champignons microscopiques et les parasites. La moindre infection, bénigne en temps normal, n'est plus jugulée et peut alors provoquer des infections plus graves, pouvant causer la mort de la personne. Le virus du Sida se transmet notamment par relation sexuelle, transfusion et injection de produits sanguins ou seringues et objets servant à préparer la drogue souillés. La contamination passe en général inaperçue et une personne peut être " séropositive " pendant de longues années sans développer aucun symptôme de la maladie.

Syphilis : longtemps appelée " grande vérole ", cette M.S.T. se caractérise par l'apparition d'un chancre sur les organes génitaux, qui va disparaître de lui-même tandis que l'infection continuera d'évoluer. 2 à 4 mois après la contamination, on note l'apparition de petites tâches roses, d'érosions des muqueuses, puis de boutons très contagieux. Si elle n'est pas traitée, la syphilis peut, en 5 à 30 ans, s'attaquer au coeur et au système nerveux.

Rapportée du Nouveau Monde par l'équipage de Christophe Colomb, la syphilis a brutalement fait son apparition lors du siège de Naples par Charles VIII (d'où ses appellations de " mal de Naples ", mais également de " mal français ") et a continué de se répandre en Europe par l'intermédiaire des armées. La découverte de la pénicilline en viendra à bout.

Virus Ébola : découvert en 1976 par un médecin zaïrois, ce virus tire son nom d'un affluent du fleuve Congo au Zaïre. Lors de sa découverte, il fait 300 morts avant de disparaître pendant trois ans. En 1979, on le retrouve au Soudan. En 1995, il se réveille dans la forêt gabonaise, au coeur de l'Afrique centrale, et fait un peu moins d'une vingtaine de morts au Gabon, avant de tuer 244 personnes au Zaïre. Mal connu, d'origine inconnue, ce virus est fatal dans 80% des cas. Il se transmet par les excrétions. Sa période d'incubation est de 2 à 21 jours.

de certaines maladies), mise en place d'un organisme ad hoc constitué de représentants des autorités civiles et religieuses (en France, l'examen des personnes soupçonnées d'être porteuses de la lèpre relevait exclusivement d'un tribunal ecclésiastique).

L'examen proprement dit repose sur l'expérience et la reconnaissance d'un certain nombre de signes décelables au toucher, à l'odorat ou la vue : en présence de telle maladie épidémique, le patient présente tels symptômes (dépilation des sourcils, difformités, ulcères et taches cutanées s'agissant de la lèpre brune, taches lenticulaires sur tout le corps pour le typhus, etc.).

Quand cet examen échoue, on peut imaginer, dans les univers médiévaux, une série d'épreuves proches des ordalies qui vont permettre de se faire un avis définitif (certaines de ses épreuves ont existé et les trois suivantes permettaient, par l'examen du sang du lépreux, de confirmer la présence de la maladie : si des grains de sel fondaient dans son sang, si de l'eau flottait à sa surface ou lorsque examiné au tamis, le sang présentait un aspect sableux et révélait la présence de lambeaux de chair.).

Quand chaque soir, les "corbeaux" empilent à l'arrière de leur sinistre carriole les cadavres déposés devant les maisons, qui va aller vérifier que tous ces morts sont bien des victimes de l'épidémie, et pas d'un coup de poignard ou d'un poison violent ?

Note aux MJ : Un PNJ - ou MJ ! - particulièrement retors ne devra pas hésiter à se servir de la peur qu'inspire une maladie épidémique pour parvenir à ses fins. Rien n'empêche en effet de simuler ou d'imiter les effets d'une affection épidémique dans un but précis : vider une maison, éloigner les importuns, faire prévaloir son point de vue (" Je vous l'avais bien dit ! Jamais le prince n'aurait dû épouser cette bergère ! "), voire dénoncer des gêneurs comme malades pour mieux s'en débarrasser.

... les gens changent de trottoir!

Si la perception des causes de l'épidémie n'est pas toujours rationnelle, les mesures pour la juguler sont, elles, toujours dictées par le bon sens. Empêcher la propagation d'une épidémie, c'est isoler les malades et cloisonner les foyers d'infection.

Premières mesures prophylactiques : on dresse un cordon sanitaire militaire autour du lieu infecté, une cité par exemple (pour le franchir, il faudra pouvoir produire un billet de santé justifiant une provenance saine). Les étrangers sont chassés et les habitants doivent rester cloîtrés chez eux. Tout contact avec les lieux infectés ou seulement soupçonnés de l'être sont interdits ; les maisons contaminées sont marquées d'un signe distinctif, gardées et parfois murées (des quartiers entiers peuvent être coupés du reste du monde) ; les grands rassemblements (foires, marchés, cérémonies religieuses) sont interdits.

Par la suite, on crée un bureau de santé (organisme à vocation sanitaire), on veille tout particulièrement à garder l'endroit propre (notamment élimination des eaux croupissantes dont les exhalaisons sont considérées comme vecteurs de contagion), on expulse ou on enferme les miséreux (considérés comme une autre cause de propagation d'épidémie - le typhus, notamment, se propage par le biais des poux) et on fait provision de vivres et de médicaments.

Historiquement, ces mesures ont atteint une espèce de perfection dans les ports qui accueillaient des navires provenant des lieux où les épidémies faisaient rage - parce que l'objectif n'était pas de limiter le nombre de morts, mais bien d'empêcher le mal de se déclarer. En France, c'est Toulon et surtout Marseille qui étaient en charge du contrôle de tous les navires venant de Méditerranée : ils constituaient des ports de grande quarantaine et les règlements applicables en faisaient de véritables verrous sanitaires de sûreté.

Tout commence par l'interrogatoire du capitaine de tout navire entrant et la remise par ce dernier d'un document émanant du consul du pays de provenance - la patente, qui peut être " nette ", " contaminée " ou " brute " lorsque l'épidémie sévit dans le pays de départ. Les passagers sont ensuite mis en quarantaine dans un lazaret (le terme est relatif, à l'origine, à la lèpre, le mal de Lazare). Enfin, les marchandises transportées qui apparaissaient suspectes étaient exposées, ventilées et désinfectées.

SIDA :
" Une toute petite piqûre de moustique et on peut attraper le Sida alors que même en enculant un éléphant on a rien. Vraiment... t'avoueras... "
(J.-M. GOURIO, *Brèves de comptoir 1987*)

SUR LA PISTE DU SCÉNARIO MYSTÉRIEUX

1) Certains experts pensent que l'apparition du virus Ébola, ainsi que celle du virus du Sida, est liée à une modification de notre mode de vie et notamment à une exploitation forestière massive qui, poussant l'homme toujours plus loin au coeur de forêts inexplorées, l'aurait mis en contact avec des espèces encore inconnues et porteuses du virus. Encore un exemple de la prétendue supériorité de l'homme sur son environnement, qu'il croit connaître comme le fond de sa poche et dominer parce qu'il trône au sommet de l'évolution.

Vos joueurs sont sûrement dans le même cas. Peut-être le temps est-il venu de les rappeler à un peu plus d'humilité en les envoyant se promener, en échange des trésors, des objets magiques, etc. qu'ils pourront trouver sur place, vers quelque région inexplorée du royaume, colonie spatiale perdue de vue ou bâtiment abandonné à l'écart des routes ? N'écoutant que leur courage, ils se jetteront la tête la première dans le piège tendu par les autorités en place - dont ils sont mal vus -, leur ennemi héréditaire ou des gens qu'ils gênent.

À leur retour, c'est la levée de boucliers : ils sont porteurs d'une maladie rare et terriblement contagieuse. Ils doivent comprendre qui, comment, pourquoi et où est l'antidote, sans entrer en contact avec les populations, au risque de les contaminer.

2) En théorie, il est possible d'isoler les gènes qui permettent à un virus ou une bactérie de provoquer une maladie particulièrement destructrice et de les insérer, grâce à des techniques de génie génétique, dans un autre organisme qui se répandra rapidement.

Problème : il est plus facile d'atténuer l'agressivité d'un organisme (en le dépossédant des gènes responsables de sa virulence maximale) que de l'augmenter. D'abord parce qu'il faudrait parvenir à modifier de nombreux gènes (avec les nombreuses répercussions inconnues que cela pourrait avoir), sans pour autant compromettre la viabilité du microbe. En outre, si l'on y parvenait, il faudrait sans doute tester une telle découverte. En laboratoire, bien entendu (d'où une fuite, accidentelle ou volontaire - quelle puissance refuserait cette arme d'une nouvelle génération ? - est toujours possible). Puis, sur des cobayes et enfin sur l'homme.

See what I mean, hum... ?

On rappellera à ce propos qu'à en croire une campagne de désinformation orchestrée par certains pays de l'Est en 1983, le virus du Sida aurait été mis au point artificiellement par les États-Unis pour décimer les populations noires d'Afrique du Sud. Un accident aurait eu lieu au Zaïre et le facteur contaminant "ethnodifférentiel " aurait perdu sa faculté à faire la différence entre un organisme à peau blanche et un à peau noire.

3) Si vous êtes un fan de **Judge Dredd**, vous vous souvenez sûrement de l'album **Blockmania**, dans lequel un perfide espion sov' verse dans les réserves d'eau de Méga-City One un produit exacerbant l'agressivité des habitants de la mégalopole. Sans aller jusqu'à parler de virus puisqu'il s'agit en l'occurrence d'un agent chimique, pourquoi ne pas reprendre l'idée à votre compte ? Sans aller jusqu'au suicide, il existe des tas d'émotions ou de pulsions sur lesquelles il pourrait être intéressant de jouer au cours d'une partie. Tout particulièrement celles des PJ, qui pourraient être exposés à leur insu (chacun voudrait diriger les autres, chacun deviendrait subitement paranoïaque - ah ! la confiance ! le ciment des groupes de PJ... - ou chacun verrait ses pires cauchemars prendre forme - au risque de massacrer tout ce qui bouge). Vos joueurs n'y reconnaîtraient plus leur personnage !



Note au MJ : Si vous êtes à la recherche d'un moyen bien commode de ralentir, voire de freiner vos PJ, qui brûlent les étapes avec une chance insolente, ne cherchez pas plus loin. Qu'ils voyagent à pied, à cheval, par mer ou par air, laissez-les entrer dans le lieu infecté, puis refermez la nasse. L'épidémie s'est déclarée, plus personne ne peut quitter la ville avant une série d'examens sanitaires. S'ils insistent trop, il se pourrait bien qu'on les mette directement en quarantaine - 40 jours ! il peut s'en passer des choses pendant ce temps-là... -, qu'on les confie aux autorités qui dirigent l'endroit depuis l'apparition de l'épidémie ou qu'on les confines dans une prison-hôpital.

On n'a pas l'air viril, mais on fait peur à voir

Dans le même temps, on cherche à isoler les malades, et ceux qui ont été en contact avec eux. Dans les sociétés marquées par la religion, rien n'empêche de prévoir un rituel qui marquera l'éloignement du malade de la communauté des sains. On peut y ajouter une phase juridique, qui consistera à considérer le malade comme fictivement mort (son mariage sera dissous, ses biens seront répartis entre ses héritiers, etc.).

Selon la fortune du malade, ce dernier sera accueilli dans un établissement spécialisé (où la maladie pourra se répandre sans danger pour les autres membres de la communauté) ou sera cloîtré dans sa maison, d'où il ne pourra plus sortir (il n'aura plus de contacts qu'avec les représentants de l'autorité sanitaire). Si la personne atteinte n'a aucune fortune, elle sera chassée et devra rejoindre la cohortes des malades errants, qui ne peuvent vivre que de mendicité. Ces derniers devront respecter strictement un certain nombre de règles destinées à lutter contre la propagation de l'épidémie : port d'une tenue ad hoc (voire d'accessoires propres : la crécelle des lépreux).

Note au MJ : Rien n'empêche d'imaginer une aventure devant mener vos joueurs dans une communauté de malades (un village loin de tout, une île dans les colonies, un astéroïde oublié). À vous de voir s'ils savent ou non ce qui les attend et s'ils tombent sur cette " maladrerie " par hasard ou si on les y envoie à dessein. Il y a fort à parier que les exclus de la société, quelle qu'elle soit, seront " enchantés " de voir des bien portants s'intéresser à eux. Il n'est pas impossible non plus que la maladie qui leur a valu leur exil ait subi des mutations avec le temps ou au contact de l'univers d'implantation.

S'ils ne proviennent pas de la même communauté, on peut penser que les PJ, s'ils ont quelque chose à y gagner, voudront réparer cette injustice, se feront expliquer le pourquoi et le comment et, n'écoutant que leur courage, iront demander des comptes. À leurs risques et périls : ils sont peut-être porteurs de la maladie, qui peut très bien ne pas les affecter du tout. En tout cas, ils ne seront pas accueillis à bras ouverts...

Les conséquences sur la chaîne alimentaire

Nous n'avons jusqu'à présent évoqué les épidémies qu'en pensant à l'homme en filigrane, mais les épidémies ne font pas de préférence, la " tremblante " du mouton et l'encéphalopathie spongiforme bovine, qui font parler d'elles, sont là pour nous le prouver. Un des exemples les plus caractéristiques de l'épizootie (épidémie atteignant un grand nombre d'animaux et donnant lieu à des mesures de police sanitaire) est l'apparition de la myxomatose, maladie transmise par les piqûres de puces et de moustiques et fléau des lapins de garenne. Cette maladie est une pure invention de l'homme, le professeur Armand-DELILLE, membre de l'Académie de médecine, qui l'a inoculée à certains des lapins de sa propriété au début des années 50.

Les plantes ne sont pas épargnées - on parle alors d'épiphytie (le mildiou et le phylloxéra).

Les conséquences sur la chaîne alimentaire peuvent être catastrophiques, comme à chaque fois qu'un de ses maillons disparaît. La difficulté vient ici du fait que le microbe qui affecte la plante peut se transmettre à l'animal, puis à l'homme. Rien n'empêche d'imaginer, en outre, que le virus ou le microbe responsable de l'épidémie, évolue selon son hôte (cf. tout particulièrement les incertitudes actuelles sur le lien entre E.S.B. et maladie de Creutzfeldt-Jakob.)

C'est pas la petite bête qui va manger la grosse

Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une maladie épidémique, il semble difficile de ne pas aborder dans ce dossier le cas des virus informatiques, ne serait-ce que pour rappeler qu'ils présentent un intérêt en termes de jeu. En outre, au moins trois caractéristiques les rapprochent des virus responsables des maladies épidémiques : ils sont invisibles, ils sont très contagieux et certains

L'apparition d'une épidémie implique souvent une nouvelle donne dans la répartition des pouvoirs. Le lieu infecté passe sous le contrôle du corps médical, assisté des force de l'ordre ou carrément de magistrats. Le fléau peut également provoquer le déclenchement d'un état d'urgence national avec intervention de l'armée.

Trois nouvelles maladies épidémiques...

La bourgoufiose : maladie infectieuse se caractérisant par l'apparition de bubons dans les grands plis du corps (aines, aisselles). Les ganglions sont enflés. Les bubons sont gonflés d'un pus violemment infectieux, vecteur de la maladie. S'ils ne sont pas incisés dans les 3 jours qui suivent l'apparition de la maladie, les bubons se couvrent de croûtes noirâtres qui vont gagner toutes les parties du corps. Le pus infecté ira empoisonner le sang de la personne atteinte, qui en mourra en une semaine. On ignore les causes de cette maladie : on subodore qu'elle trouve sa cause dans les miasmes qui s'exhalent des cadavres ou des charognes.

La tachypsychitacose : cette maladie épidémique redoutable est due à un parasite microscopique qui s'est fait une spécialité de s'introduire chez son " hôte " par le conduit auditif. Il gagne alors le cerveau qui, en réaction, à la présence du parasite, ne fonctionne plus parfaitement : les pensées et les idées se précipitent sans que le malade n'y comprenne rien. Au fur et à mesure que le parasite colonise son hôte, des images, des sons, des associations d'idées et des souvenirs tous plus incompréhensibles les uns que les autres, se bousculent dans son esprit. Au bout d'une semaine, le cerveau est en surchauffe et le malade ne peut plus résister : la mort est imminente. On ne connaît aucun remède contre cette maladie.

La tétanite aiguë : comme son nom l'indique, cette maladie se caractérise par une paralysie progressive de l'ensemble des muscles du corps. La maladie se développe à partir des muscles sous-cutanés avant de se propager à l'intérieur de l'organisme (le cœur est touché en dernier). Alors que sa période d'incubation est relativement longue (de 2 à 5 ans), cette maladie se déclare en 6 heures, sans signes avant-coureurs particuliers et se propage par voie aérienne - la respiration du malade. On ne lui connaît aucun remède. Elle serait provoquée par un curieux virus qui transformerait le sang en bain électrolytique, l'électricité ainsi dégagée tétanisant l'ensemble des muscles du corps.

... prêtes à jouer

peuvent, comme de véritables virus pour le coup, se dupliquer

Qu'ils s'appellent *Ghost*, *Datacrime*, *Michel Ange*, *Vendredi 13*, *Anti* ou *Frodo*, force est pourtant de constater que les virus informatiques font plus de dégâts à la une des gazettes que sur les disques durs. Quand ils en font, d'ailleurs, il s'agit la plupart du temps de virus à effets énervants (balle de ping-pong rebondissant sans cesse sur le contour de l'écran, gouttes d'eau " remplissant " petit à petit l'écran) que de virus réellement dangereux (à croire que ce sont les éditeurs de logiciels anti-virus qui sont à l'origine de la " psychose " médiatique qui a touché la planète à la veille d'un certain vendredi 13).

Plus intéressant, en termes de jeu, sont les espèces de laboratoires virtuels qui permettent de se bricoler son propre virus informatique dans son coin (non seulement c'est concevable, mais en plus ils existent : *Viruses Creation Laboratory* a été débusqué en février 1994 par l'institut italien pour la sécurité informatique des banques ; en France, on a repéré deux logiciels, *Virus Construction Set* et *Genvirus*.). Ces logiciels peuvent être de plusieurs types : il peut s'agir de banques de données recensant des virus actifs ou de véritables générateurs de virus qui, à partir d'une banque de données recensant les virus informatiques existants et leurs caractéristiques, permettent d'en concevoir de nouveaux par combinaison.

Enfin, existe-t-il une possibilité de contamination homme-machine (cf. le scénario *Cyberpunk*) ? Là encore, pourquoi pas ? Tout est possible au royaume du JdR. Une telle épidémie - qui s'attaquerait à la fois à des machines et à des hommes - devrait toutefois être réservée à des univers très avancés technologiquement. Pas tellement en matière informatique, mais plutôt en matière de génie génétique et de nanotechnologie : en effet, réussir la prouesse de mettre au point un virus capable de reconnaître la nature de son hôte se concevrait mal dans un univers d'heroic fantasy (ce qui ne veut pas dire que magie *plus* technologie ne peuvent pas y parvenir).

Rien n'empêche de simuler les effets d'une affection épidémique dans un but précis : vider une maison, éloigner les importuns, faire prévaloir son point de vue ("Je vous l'avais bien dit ! Jamais le prince n'aurait dû épouser cette bergère !"), voire dénoncer des gêneurs comme malades pour mieux s'en débarrasser.

Texte : Hubert Culose
Illustrations : Ludovic Debeurme

Nous vous livrons encore une piste ludique à explorer : les virus "psychologiques". On ne sait toujours pas ce qui pousse les lemmings à se précipiter par milliers dans la mer à intervalle régulier. Pourquoi ne imaginer un virus qui s'attaquerait au comportement plutôt qu'à l'organisme ?



Trois virus informatiques...

CIA : l'acronyme de ce virus n'a rien à voir avec la fameuse " agence " américaine, mais signifie " Coprocesseur International Absent ". Ce virus informatique, qui se propage par les voies classiques (réseaux, disquettes, etc.) n'a pas d'autre effet que de faire apparaître dans un coin de l'écran les trois lettres CIA. Vous n'avez pas la conscience tranquille ? Vous avez piraté des logiciels ? craqué des banques de données ? taggé des sites Web sensibles ? essayé de pénétrer des serveurs protégés ? Vous ferez moins le guignol quand votre PC ou votre deck sera vérolé !

HaineTV : ce " virus " qui se propage par les réseaux câblés n'en est pas vraiment un. Il s'agit plus d'une série de messages subliminaux destinés à affecter le psychisme des plus jeunes des télé-spectateurs, les poussant, par une exposition prolongée à des dessins animés hyper violents, à se comporter comme leurs héros de fiction : coup de hache à travers la gueule, revolverisation intempestive, katas musicaux et prises de karaté mortelles. Selon certaines rumeurs, les " croisés de l'ordre moral " seraient derrière cette tentative de démonstration - par l'absurde ! - de la dangerosité des spectacles télévisés pour la jeunesse.

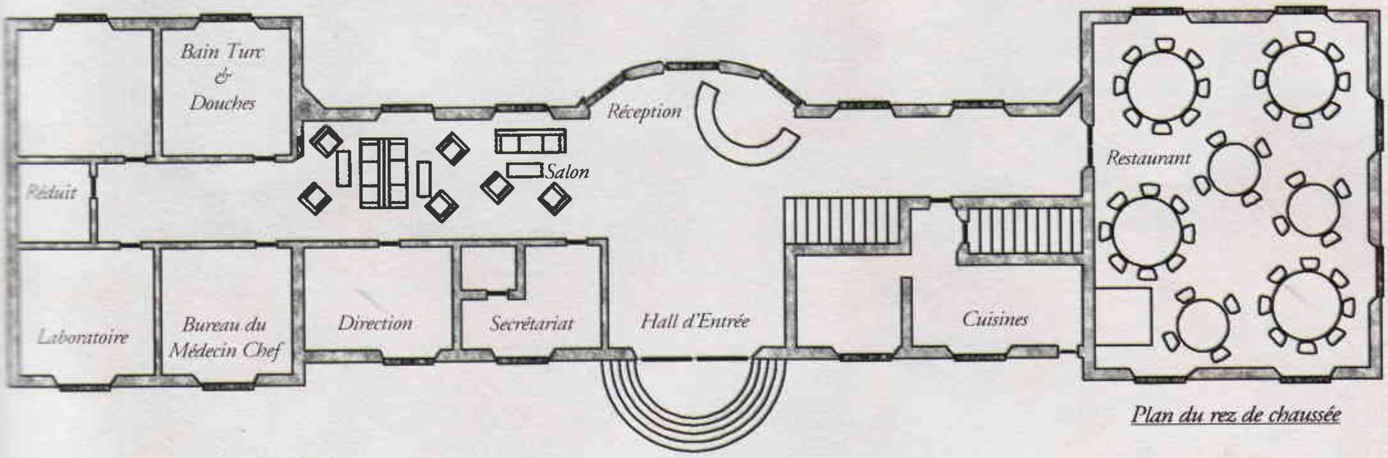
X-Mail : voilà le véritable ennemi. Cette petite saloperie de quelques dizaines de bits ne se propage que par le biais d'Internet. Il fallait bien que ça arrive un jour. Ce virus n'est pas offensif en soi : il se contente, une fois discrètement lové dans les méandres des réseaux téléphoniques, de se dupliquer jusqu'à saturer totalement le trafic : l'ensemble des communications est alors complètement bloqué. Simple mais efficace : il suffisait d'y penser. On murmure que cette cochonnerie serait une mesure de rétorsion des pays exclus du réseau mondial.

... prêts à jouer

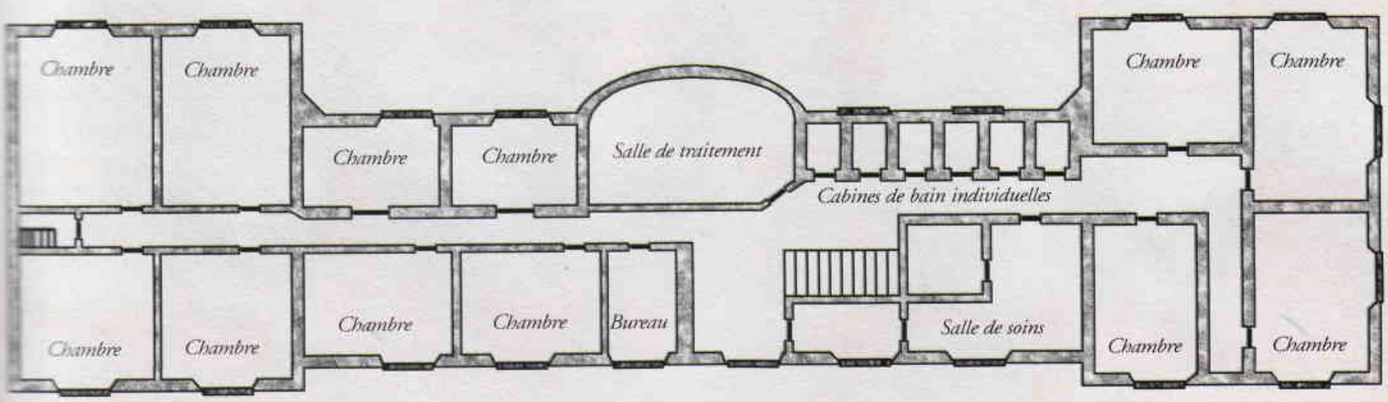
Sanatorium et Maison de convalescence



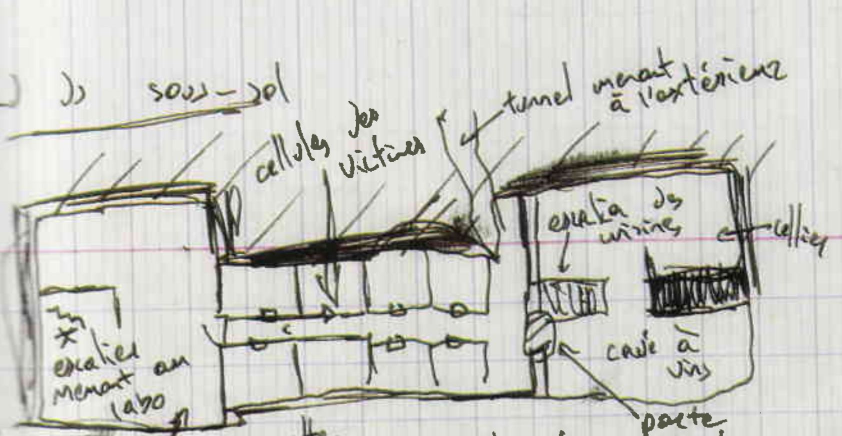
Un cadre enchanteur pour une cure exceptionelle

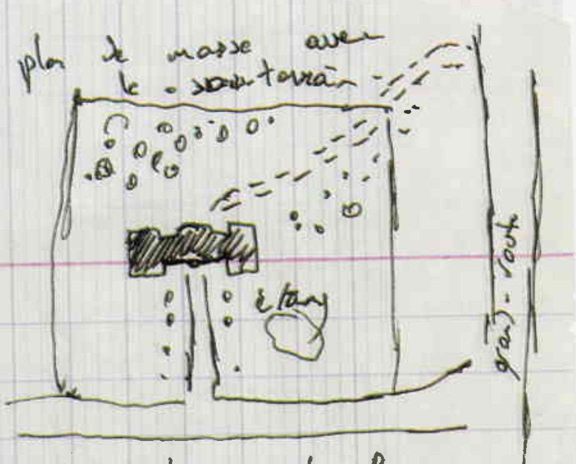


Plan du rez de chaussée

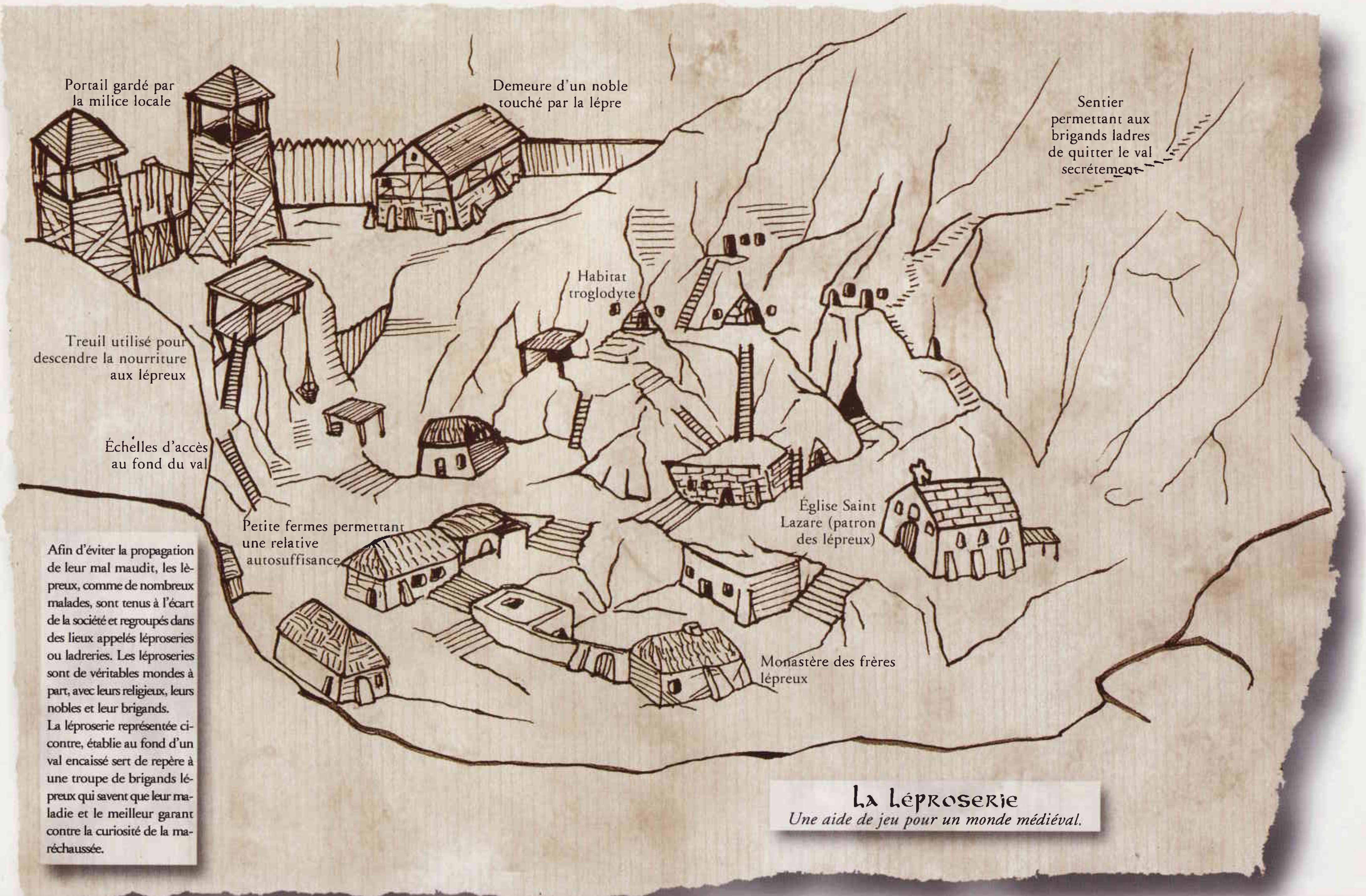


Plan du premier étage





J'ai découvert que le Pr Muller se livre à d'odieuses expériences ds les sous-sols des "Jardins d'Eden".
Les riches et vieux pensionnaires du sanatorium bénéficient des cellules de jeunes gens enlevés par l'équipe du Pr., séquestrés dans la cave. J'ai moi-même été surpris et ils me tiennent desom

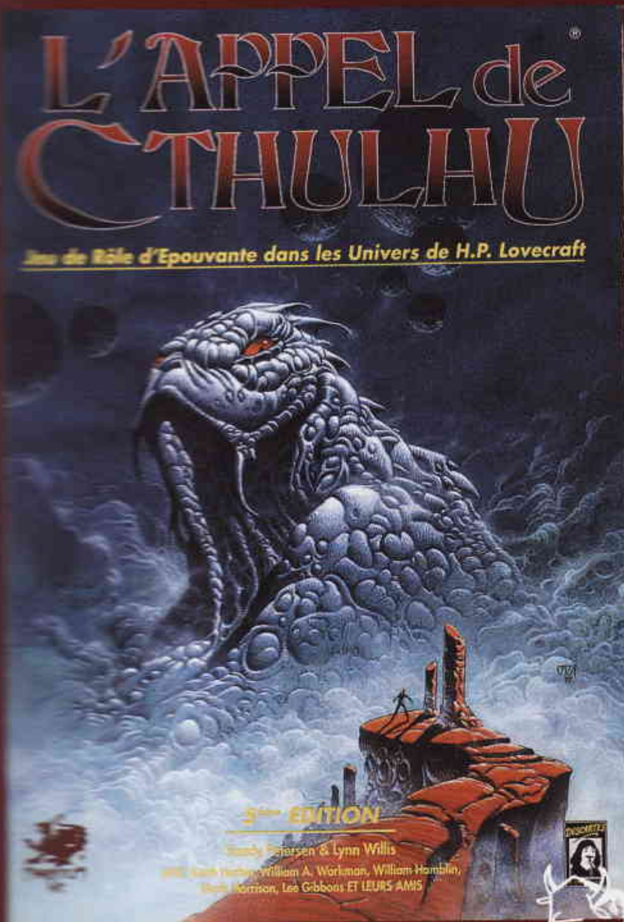


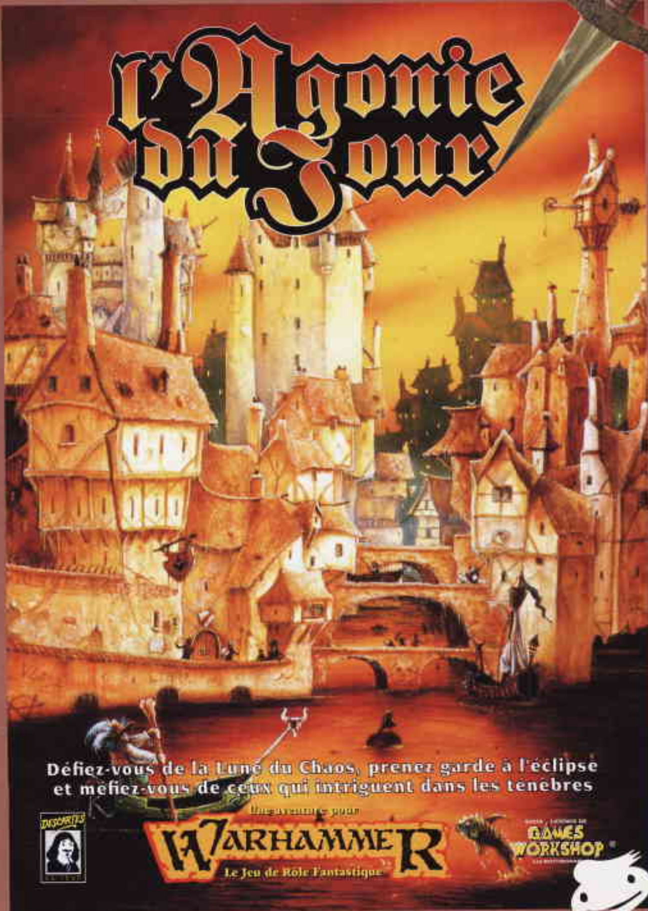
Afin d'éviter la propagation de leur mal maudit, les lépreux, comme de nombreux malades, sont tenus à l'écart de la société et regroupés dans des lieux appelés léproseries ou ladreries. Les léproseries sont de véritables mondes à part, avec leurs religieux, leurs nobles et leur brigands.

La léproserie représentée ci-contre, établie au fond d'un val encaissé sert de repère à une troupe de brigands lépreux qui savent que leur maladie et le meilleur garant contre la curiosité de la maréchaussée.

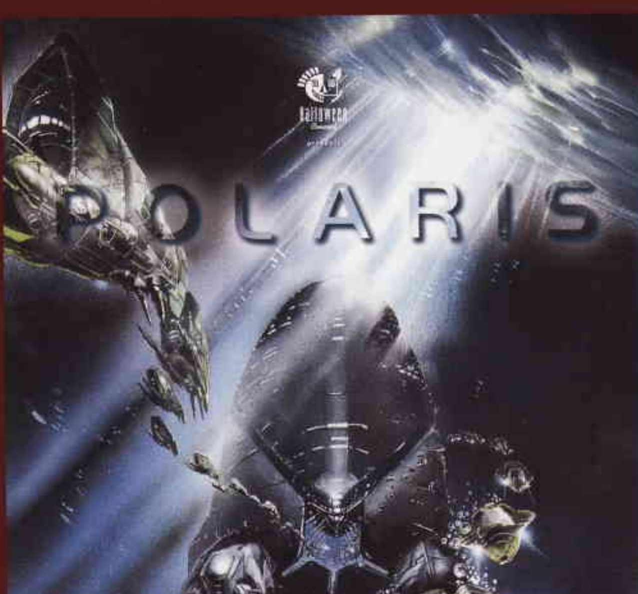
La Léproserie

Une aide de jeu pour un monde médiéval.


L'APPEL de CTHULHU
Jeu de Rôle d'Epouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft
5ème EDITION
Sandy Petersen & Lynn Willis


l'Agonie du Jour
Défiez-vous de la Lune du Chaos, prenez garde à l'éclipse
et méfiez-vous de ceux qui intriguent dans les ténèbres
Une aventure pour
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique
GAMES WORKSHOP




POLARIS
UN JEU DE RÔLES DE PHILIPPE TESSIER

L'Agonie du Jour

Scénario d'Héroïc Fantasy
Hogshead Publishing (v.o.) / Jeux Descartes (v.f.)

1ère édition : fin 1996 — Nombre d'éditions : 1 — Dés : tous (Warhammer JdR)

Adresse de l'éditeur :
Descartes Éditeur 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris
Tél : 01.46.48.48.20 **Fax :** 01.46.48.48.25
Site web : http://www.excelsior.fr/

Descriptif : cette campagne se présente sous la forme d'un livret de 128 pages (mais c'est écrit tout petit) bourré de petits scénarios qui forment, au final, une grande campagne qui n'est pas sans rappeler le final grandiose de la campagne impérial (Le Pouvoir Derrière le Trône). L'aventure entraîne 3 à 5 aventuriers (pré-tirés ou des personnages-joueurs existants déjà légèrement expérimentés) dans les environs de Marienburg. Leur mission est simple : tenter d'annuler une éclipse de Morrslieb, la lune du chaos (ce qui risque de causer des dommages énormes au vieux monde). Le but est de taille et les dangers rencontrés sont aussi très présents. Le supplément nous fait, de plus, découvrir une race de warhammer très peu usité et qui n'aura bientôt plus de secrets pour vous (les Fimirs, pour ne pas les citer). Cela changer des skavens et des orks, bien que ces sympathiques créatures maléfiques risquent tout de même de venir rendre une petite visite, histoire de ne pas se faire oublier.

Critique : que ce soit l'intrigue elle-même, où la façon dont la campagne est traitée, on se rend rapidement compte que cet ouvrage a été écrit par des joueurs, pour des joueurs. Les PNJs y sont décrits avec soin et l'ambiance est partout privilégiée. Les tueurs de trolls auront eux aussi leur mot à dire (encore qu'ils ne parlent pas beaucoup) et les combats, même s'ils ne sont pas très fréquents, devraient donner bien du fil à retordre aux personnages. Des intervenants hauts en couleur, comme un sympathique inquisiteur (les inquisiteurs sont TOUJOURS sympathiques) et une race fort originale et parfaitement décrite (voir ci-dessus) font que certaines parties de l'aventure peuvent être réutilisées séparément. C'est sans aucun doute un supplément qui donne envie de se lancer immédiatement dans l'aventure et c'est d'autant plus simple que les personnages-joueurs prêts-à-jouer sont bien conçus et sont une source de roleplay quasi inépuisable. Le meilleur supplément depuis le Pouvoir Derrière le Trône (qui reste pour moi le meilleur scénario pour jeux de rôles, tous styles confondus).

L'Appel de Cthulhu

JdR Horreur contemporain — **Chaosium / Jeux Descar**

Auteurs : Sandy Petersen — Dés : D4, D6, D8, D10, D1
Première édition : 1981 — Nombre d'éditions : 5 — Prix : 200 F en

Adresse des éditeurs :
Chaosium Tél : 510-547-7681 Fax : 510-547-2651
Site web : http://www.sirius.com/~chaosium/chaosium.html
Descartes Éditeur 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris
Tél : 01.46.48.48.20 **Fax :** 01.46.48.48.25 **Site web :** http://www.excelsior.fr/

Descriptif : Dans l'œuvre de H.P. Lovecraft, on apprend que la Terre abrite, à l'insu de la plupart des hommes et depuis des millions d'années, d'immondes créatures extraterrestres dotées de pouvoirs magiques terrifiants. Des serviteurs humains leur vouent des cultes secrets et intriguent pour préparer leur avènement apocalyptique, quand "les astres seront propices". Ceux qui se plongent dans l'étude de ces pouvoirs et de ces êtres finissent pervertis, corrompus et fous, tant la nature de ces créatures est étrange et destabilisante. Ainsi la conspiration prend de l'ampleur. Les joueurs devront contrecarrer ces plans occultes au risque de perdre la raison au fil de leurs découvertes. Généralement, une enquête sur un événement anodin les amènera à découvrir des secrets de plus en plus obscurs et terrifiants, jusqu'à la confrontation finale, souvent fatale, avec des forces monstrueusement immondes. Mais peut-être seront-ils tout de même parvenus à sauver le monde pour un temps.

Critique : Depuis son adaptatio[n] 1983, *L'appel de Cthulhu* est toujours [...] té un des jeux de rôles les plus popul[...] en France. Atypique à plus d'un titre, il [...] le premier à mettre l'accent sur la réfle[...] et l'ambiance des parties plutôt que sur l[...] tion ou les gains de richesses et de puiss[...] ce. Les personnages ne sont ici pas des h[...] majestueux défiant les probabilités p[...] vaincre des adversaires bien plus forts qu[...] Ce sont de simples hommes qui ont plus [...] chance de finir morts ou fous. Mais ce [...] n'est pas pour autant morbide ou pessi[...] te. C'est parce qu'ils affrontent des fo[...] invincibles que les personnages font pre[...] de réel courage. De plus, on aime tous j[...] à se faire peur et *L'appel de Cthulhu* es[...] moyen idéal pour y parvenir. Les règles s[...] simples et la qualité des extensions [...] constante. N'hésitez donc pas à lever le [...] le sur les horreurs indicibles qui n'atten[...] que vous.

Les 3 suppléments essentiels : *Manuel de l'investigateur* (pour jouer dans le[s] années 20), *Les contrées du rêve* (un aspect incontournable de l'univers de H.P.L.), *Les masques de Nyarlathotep* (excellente campagne, sortie 96 en VO).

Polaris

JdR science-fiction sous-marine — **Halloween Concept**

Auteur : Philipe Tessier — Dés : D6 et D10
Première édition : 1997 — Nombre d'éditions : 1 — Prix : 200 F environ

Adresse de l'éditeur : **Halloween Concept** 175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris
Tél : 01 42 49 35 23 **Fax :** 01 42 45 61 09 — **E-mail :** halloween.lotus@wanadoo.fr

Descriptif : l'action de *Polaris* se déroule dans un lointain futur. L'homme a dû se réfugier dans l'océan pour fuir une terre ravagée par les radiations, les rayons solaires, les maladies et des monstres effroyables. Dans cette nouvelle société, les joueurs sont confrontés aux luttes entre les multiples États sous-marins, aux monstres des profondeurs et aux pirates qui ravagent les fonds des mers. Le tout est dominé par la mystérieuse force Polaris qui a permis à l'humanité de survivre. C'est un univers hostile où se côtoient haute technologie et bricolage, humains et mutants, armures de plongée et hybrides. Un univers de ténèbres hanté par le souvenir des Généticiens, mystérieux peuple du passé qui n'a peut-être pas totalement disparu et dont les dépôts embrasent l'imagination. C'est dans ce contexte que les aventuriers tentent de survivre et de se faire un nom pour, un jour, influer sur la destinée du monde. Bien que fortement orienté vers le milieu marin, le jeu développe aussi des possibilités d'aventures à l'air libre, sous terre et dans l'espace.

Critique : *Polaris* innove par son contexte tout en s'inspirant directement d'univers comme celui de *Star Wars*. Le milieu marin a rarement été exploré dans le jdR, pour une raison très simple : c'est un monde hostile, régi par des lois rendant toute action extrêmement complexe. Le jeu offre sa vision et une possibilité d'y chercher l'aventure. L'univers de *Polaris* est riche. Un de ses grands atouts est de permettre aux aventuriers de pouvoir évoluer aussi bien sous l'eau, sous terre, sur le monde cauchemardesque de la surface, dans de grandes cités englouties, etc. Le système de jeu tente de permettre aux MJ de gérer tous ces paramètres et cela n'est pas toujours évident. À partir d'une conception de personnages relativement simple, le tout devient vite complexe quand il s'agit d'utiliser du matériel ou de résoudre des combats. En résumé, un jeu doté d'un fort potentiel qui permettra aux joueurs d'explorer les nouvelles frontières froides et obscures des fonds marins.

Les suppléments : le jeu est trop récent pour en avoir mais cela ne saurait tarder. L'écran devrait sortir incessamment sous peu, ainsi qu'un poster des fonds marins, suivis de *Pirates*.

Le Seigneur des Anneau[x] Les Sorciers

Jeu de cartes à collectionner médiéval fantastique
Ice (v.o.) / Hexagonal (v.f.)

Auteurs : Jessica Ney-Grimm et Coleman Charlton — 1ère édition : 19[...]
Nombre de joueurs : 5 maximum — Durée de jeu : de 2 à 5 heu[...]
Nombre d'éditions : 2 en anglais, 1 en français — Prix : 60 F le starter et 18 F le boo[...]

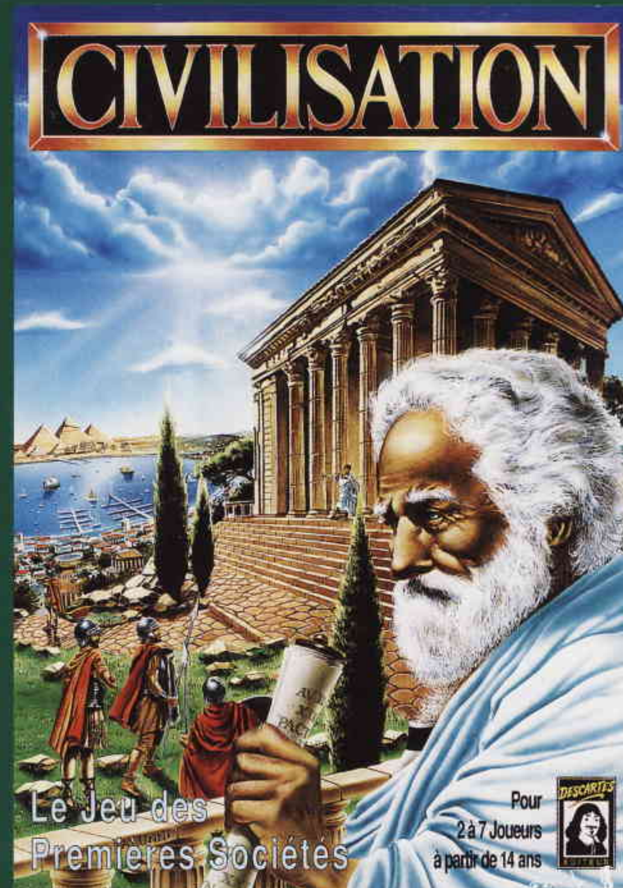
Adresses des éditeurs :
ICE P.O. Box 1605, Charlottesville, VA, 22902 **Site web :** www.ironcrown.com
Hexagonal 94/96 rue Faidherbe 93 700 Drancy **Tél :** 01 48 96 19 91

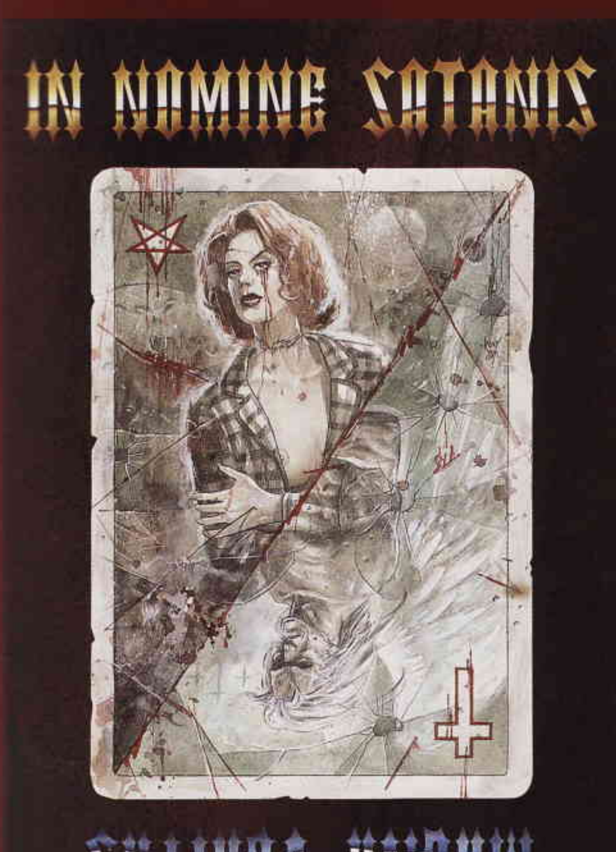
Descriptif : Basé sur le Seigneur des Anneaux, ce jeu vous propose d'incarner un magicien, de réunir une compagnie composée de héros (hommes, dunedains, hobbits, elfes, nains...) et de parcourir les Terres du Milieu pour aller récupérer des points de ralliement qui vous serviront à vous imposer comme le meilleur parti pour s'opposer à Sauron. Votre compagnie voyage de sites en sites, plus ou moins dangereux, en évitant les périls que vos adversaires placent sur son chemin. Une fois arrivé, vous pourrez jouer des objets, agir sur les personnages, convoquer des factions, jouer des événements, engager un allié... Les possibilités sont nombreuses. Les mécanismes de jeux (combats, déplacements, influences...) sont complexes mais permettent de créer des decks vraiment uniques (la collection de cartes disponibles est déjà impressionnante). À noter que, pour jouer, il faut se munir de 2D6.

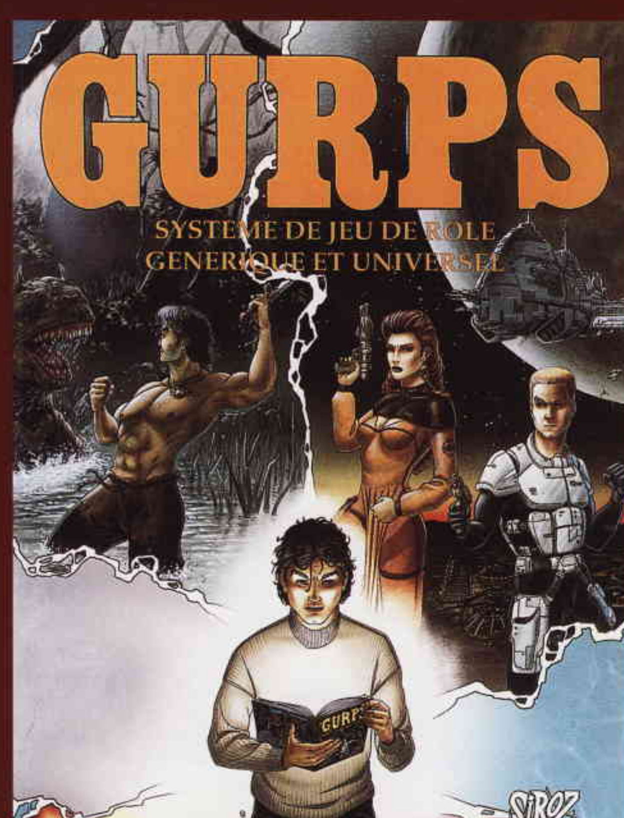
Critique : Ce jeu de cartes est à la fois [...] must et une atrocité. Un must car les car[...] sont superbes, le jeu constamment renou[...] lé, les possibilités infinies et la fidélité à l'u[...] vers de Tolkien tout à fait stupéfiante. U[...] atrocité car c'est un jeu très exigeant. Le[...] règles sont complexes et pointilleuses, bo[...] rées d'options et de petits détails import[...] Un jeu à réserver aux fans de Tolkien (il v[...] mieux bien connaître la géographie des Te[...] du Milieu pour ne pas faire de bêtise) et [...] spécialistes des jeux de cartes, qui ne ser[...] pas effrayés par la complexité des règles [...] leur difficile mise en application. Si vo[...] n'êtes ni l'un ni l'autre, préparez-vous [...] affronter un jeu déroutant mais qui, au bo[...] de cinq ou six parties, deviendra si passio[...] nant que vous n'en dormirez plus. Seul l'em[...] ploi de dés pour résoudre les situations l[...] plus dangereuses (le combat et la corrupti[...] psychologique des personnages) reste défi[...] tivement frustrant.

Les extensions parues à ce jour : elles sont au nombre de deux et, pour l'instant, uniquement en anglais : *The Dragons* et *Dark Minions*. Notre préférence va sans conteste à la seconde, qui permet de jouer des agents de Sauron.


ASL contains only written material; necessary playing pieces are contained in ASL Module 1: BEYOND VALOR
ASL
Advanced Squad Leader Rules
The Avalon Hill Game Company


CIVILISATION
Le Jeu des Premières Sociétés
Pour 2 à 7 Joueurs à partir de 14 ans
DESCARTES


IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS


GURPS
SYSTEME DE JEU DE ROLE GENERIQUE ET UNIVERSEL
Par Steve Jackson
SIROZ PRODUCTIONS

Civilisation

Jeu de plateau historique — **Avalon Hill (v.o.) / Jeux Descartes (v.f.)**

Nombre de joueurs optimum : 7 — **Durée d'une partie :** 8 à 10 heures

Auteur : F.G. Tresham — **Nombre d'éditions :** 1 — **Prix :** 300 F environ

Adresses des éditeurs : **Avalon Hill** 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 - USA

Site web : http://users.aol.com.ahgames/avalon.html

Descriptif : À l'aube de l'Histoire, votre peuple prend pied sur les bords de la Méditerranée, avec pour objectif de surpasser les autres par l'éclat de sa culture. Disposant au départ d'un unique pion, vous allez devoir au cours des différents tour du jeu construire votre civilisation sur un plateau de jeu divisé en zones représentant les pourtours de la Méditerranée. Ce travail de longue haleine exige tout d'abord d'augmenter sa population afin d'étendre son aire d'influence, puis de construire des cités, qui vont vous permettre d'acquérir des cartes de commerce que vous échangerez avec d'autres peuples, dans le but de vous constituer un trésor de guerre vous permettant enfin d'acheter les précieuses cartes de civilisation. Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, détient la plus grande valeur en cartes de civilisation. Mais attention aux autres joueurs qui ont bien sûr le même objectif que vous. Une guerre à outrance peut vous affaiblir pour plusieurs tours et les calamités - naturelles ou provoquées - véhiculées lors des échanges sont particulièrement redoutables.

Critique : Attention, chef d'œuvre ! *Civilisation* est à mon avis le meilleur jeu de plateau jamais publié, et je pèse mes mots. Les mécanismes sont à la fois simples dans leur mise en œuvre et riches dans leurs gestion, les éléments du jeu s'imbriquent les uns dans les autres, obligeant les joueurs à établir une stratégie globale pour espérer gagner. De multiples paramètres (Cens, Cartes de commerce, Cartes de Civilisation, Taxes et autres) doivent être intégrés pour optimiser la gestion d'une population limitée et progresser au rythme le plus rapide. La simplicité et la rapidité des premiers tours permettent d'apprendre les mécanismes de base en cours de jeu et de préparer sa stratégie pour les tours suivants. Enfin le risque d'élimination d'un joueur est quasiment nul, les Calamités permettant de faire revenir en jeu un peuple ayant disparu de la carte.
Devant tant de finesse et d'élégance, on ne peut que rester pantois et dédaigner le seul reproche que l'on puisse faire à *Civilisation*: la durée des parties; car quand on aime, on ne compte pas.

Les suppléments : La *Western Expansion Map* (AH), étend le plateau de jeu à la Gaule, l'Ibérie et la Bretagne et permet de jouer à 8. *Advanced Civilisation* (AH) introduit de nouvelles règles, de nouvelles cartes de commerce et de nouvelles cartes de civilisation. Ces deux suppléments sont d'autant moins indispensables qu'ils ne sont pas compatibles avec la version française du jeu.

Advanced Squad Leader

Wargame Seconde guerre mondiale — **Avalon Hi**

Auteurs : nombreux — **Dés :** deux dés à six faces de couleurs différen

Nombre d'édition : 1

Prix : 600 F environ (classeur de règles, Paratrooper et 4 cartes supplémentair

Adresse de l'éditeur : **Avalon Hill** 4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214 - USA

Site web : http://users.aol.com.ahgames/avalon.html

Descriptif : *Advanced Squad Leader* (ASL) propose aux wargamers expérimentés de reproduire avec une totale exactitude moult combats tactiques se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. Chaque extension propose l'adjonction d'un ou plusieurs pays et, une fois tous les suppléments achetés, on peut simuler n'importe quel engagement, même lorsqu'ils impliquent des pays mineurs. Les cartes sont toutes géomorphiques (elles peuvent se placer n'importe comment sans que cela affecte le jeu) et peuvent même être modifiées avec des plaques d'hexagones supplémentaires. Les pions représentent la plupart du temps des escouades, des leaders et des véhicules, mais on dénombre aussi plusieurs centaines de marqueurs (fumée, trou d'homme, barbelés, etc.). Chaque boîte, en plus des cartes et des pions, contient souvent une dizaine de scénarios basés sur des actions offensives réelles, mais il est très simple de créer soi-même toutes sortes d'affrontements (quelles que soit les nations en lice).

Critique : *ASL* est un jeu fort comple peut-être le plus complexe de tous, mais le règles, présentées sous forme de classeur (to en couleur) sont parfaitement écrites et il es très aisé de retrouver un point de règle troub Le combat d'infanterie est simple à mettre e œuvre et ne nécessite pas de lire plus d quelques dizaines de pages (écrites petit to de même), mais les difficultés commenc lorsque l'on attaque l'artillerie et les véh cules. Certains règles optionnelles (nuit, pa chutistes, débarquement, etc.) viennent enc re ajouter des pages supplémentaires et c atteint, lorsque la gamme est complète, pl d'une centaine de pages. Rares sont le joueurs occasionnels qui peuvent conna sur le bout des doigts de telles règles, mais le débutants peuvent facilement trouver de joueurs qui peuvent les initier. Après un inv tissement de départ très important (oblig toirement les règles, plus au moins le su plément *Paratrooper*) ce système de jeu e virtuellement inépuisable.

Les 3 suppléments essentiels : *Beyond Valor, Yanks, Partisan !.*

GURPS

JdR à thèmes multiples

Steve Jackson Games (v.o.) / Asmodée Editions (v.f.)

Auteur : Steve Jackson — **Dés :** : 3 dés à 6 faces

1re édition : 1986 — **Nombre d'éditions :** 3

Prix : 235 F les Règles de Base et 139 F le supplément, sauf exception.

Adresses des éditeurs : **Steve Jackson Games**, Box 18957-A, Austin, TX 78760

Site web : http://www.io.com/sjgames

Asmodée Editions, 1 route de Versailles, 919190 Villiers-le-Bâcle

Tél : 01 69 41 39 39 **Fax :** 01 69 41 98 10 **E-mail :** asmodee@club-internet.fr)

Descriptif : *GURPS* (Generic Universal Role-Playing System) est, comme son nom l'indique, un système de jeu multi-thèmes. Il permet, avec un principe de règles simple et un système de création de personnage complet, de pouvoir jouer dans tous les univers possibles et imaginables. Alors que les règles de base permettent de simuler combats (aussi bien à l'arme blanche qu'à l'arme à feu), pouvoirs magiques et psioniques, chaque supplément apporte à l'édifice une pièce supplémentaire. Les suppléments peuvent être classés en trois catégories distinctes : les univers complets (*japon, western, cyberpunk, espace*, etc.), les adaptions d'œuvres littéraires ou filmographiques (*le prisonnier, le monde du fleuve, Conan*, etc.) et les suppléments génériques (*arts martiaux, psioniques, magie, véhicules, robots*, etc). On en trouve aussi une quatrième catégorie, celle des adaptions de jeux existants (*Vampire, Werewolf, Mage, Bunnies & Burrows*).

Critique : *GURPS* possède des règles de base simples (le simple jet de 3 dés), mais il faut bien avouer que lorsque l'on utilise plusieurs suppléments en même temps, le tout devient relativement complexe (surtout lorsque l'on s'intéresse à la technologie, les suppléments *Espace* et *Véhicules* étant des exemples majeurs). Le mieux est de commencer avec une petite campagne d'heroic-fantasy afin de s'habituer au système, pour pouvoir ensuite aborder des univers plus compliqués. *GURPS* permet aux joueurs hyperactifs de changer souvent de types de jeu sans avoir à apprendre à chaque fois un nouveau système et aux maîtres de jeu lassés des jeux existants de pouvoir découvrir des thèmes fort peu traités (ainsi que de concevoir de superbes crossovers : western et horreur peuvent par exemple mener à une campagne type *Les mystères de l'Ouest*). *GURPS* est donc plus un outil ludique qu'un jeu clefs en main, mais les fans savent bien qu'avec *GURPS*, tout est possible, tout est réalisable... C'est le jeu de la vie.

Les 3 suppléments essentiels : *GURPS Espace, GURPS Magie, GURPS High-Tech.*

In Nomine Satanis / Magna Veritas

INS / MV

JdR Fantastique contemporain — **Siroz Productions**

Auteur : CROC — **Dés :** 3 dés à 6 faces de couleurs différentes

1re édition : 1989 — **Nombre d'édition :** 2 — **Prix :** 219

Adresse de l'éditeur : **Asmodée Editions**, 1 route de Versailles, 919190 Villiers-le-Bâcle

Tél : 01-69-41-39-39 **Fax :** 01-69-41-98-10 **E-mail :** asmodee@club-internet.fr

Descriptif : *In Nomine Satanis / Magna Veritas (INS/MV)* se situe à notre époque et reproduit le combat que se livrent Dieu et Satan par l'intermédiaire d'Anges et de Démons incarnés dans des corps humains (volontairement ou non selon les camps). Chaque joueur incarne donc un de ces êtres surnaturels et tente d'étendre la puissance de son camp, tout en réduisant à néant les efforts du camp adverse. Tous ces êtres magiques sont sous les ordres de Prince-Démons et d'Archanges qui tirent les ficelles de cet écheveau fort complexe. Chaque Ange et chaque Démon possède de nombreux pouvoirs magiques (armure, vol, projection de diverses matières dangereuses, etc.) mais doit tout faire pour être le plus discret possible, les humains ne sachant pas que des Anges et des Démons sont parmi eux. Au fur et à mesure des extensions, de nouveaux pouvoirs apparaissent, comme les incarnations de dieux vikings, les humains possédant des pouvoirs psioniques et les Anges et Démons renégats qui changent de camp.

Critique : même si les thèmes abordés par *INS/MV* sont sérieux (la religion, le satanisme, etc.), le traitement est souvent, voire toujours, très humoristique. Cela permet d'ailleurs d'aborder des sujets très durs sans que cela devienne trop scabreux. On découvre ainsi que certains Démons peuvent tuer leurs adversaires lors de l'acte sexuel, que Dieu est un être complètement sénile ou que certains Anges sont alliés avec les skinheads. Le tout est le plus souvent accompagné de nouvelles qui mettent en scène les points de règles abordés. Mais cet humour noir ne doit pas cacher la formidable richesse de l'univers et la facilité avec laquelle les maîtres du jeu (débutants ou non) peuvent créer des scénarios. Pour les plus fainéants d'entre eux, le jeu comprend d'ailleurs déjà près d'une vingtaine de suppléments et des dizaines de scénarios tous très différents. Il existe déjà des versions espagnoles et allemandes du jeu. La version polonaise est sortie à l'heure qu'il est et la version américaine est annoncée pour le courant de l'année.

Les 3 suppléments essentiels : *Scriptarium Veritas, Heaven & Hell, Demonix Remix.*

Un scénario pour *Vampire, la Mascarade*

wide open space



« La Poussière n'est pas seulement un virus, il ne nous ravage pas seulement l'esprit et le cœur. C'est, j'en suis persuadé, un message venu du plus ancien des nôtres. Le signe de sa renaissance. Le symbole de sa victoire sur l'éternité. Peut-être devrons-nous souffrir, peut-être devrons-nous mourir une bonne fois pour toutes, mais c'est aussi notre épiphanie, notre chance de fuir et de redevenir mortels. Puissent les caïnites de demain comprendre mon message. »

La Golconda... Chimère pour les uns, rêve inaccessible pour les autres. Une carotte complexe, souvent incomprise, toujours sous-estimée. Que se passerait-il si, pendant un court instant, chaque vampire avait la possibilité, grâce à un coup du destin aussi dangereux qu'une séance de roulette russe, de voir au bout de la route et de comprendre comment atteindre l'équilibre ?

"Introibo ad altare dei, Caïn.
Introibo ad altare dei, Caïn."

I. - Maximillian

préliminaires

Pour les bases de cette histoire deux, trois scénarios auparavant : certains de vos vampires (et de vos PNJ - comptez, sur la population totale de votre ville, 40 % d'infectés. Si vos PJ sont itinérants, ce qui est peu probable, établissez-les dans une ville où vous serez sûr de pouvoir intégrer tous les éléments de cette partie) ressentent de violentes démangeaisons dans le dos, sur les mains et sur le visage. Elles sont épisodiques mais insoutenables et personne ne sait d'où elles peuvent provenir. Aucune marque n'est visible. Des rumeurs commencent à circuler, selon lesquelles d'autres villes voisines seraient, elles aussi, touchées par cette épidémie. Les Tremere interrogés sur le sujet, pour peu qu'ils soient un brin expérimentés (maîtrisant Thaumaturgie à 4 ou plus), peuvent déceler un étrange comportement sanguin chez les caïnites atteints : le sang des vampires contaminés, au lieu de couler en surface, comme à l'habitude, semble se solidifier autour de certaines zones vitales importantes et se diviser en deux couches parallèles, l'une stagnante et l'autre glissante, créant ainsi une étrange sensation de démangeaison. Au bout de quelques jours, les zones touchées deviennent dures comme du cuir. Et le virus s'étend à tout le corps...

Caveat !

- Pour les puristes : concevoir un scénario *Vampire* articulé autour de la Golconda n'est pas chose aisée et demande, bien souvent, le gommage de quelques données de background trop restrictives – White Wolf n'est pas avare de détails sans intérêt que beaucoup de maîtres se font un devoir de prendre pour argent comptant. Ce scénario n'est qu'une possibilité, à vous de la modeler à votre style.
- Ce scénario est fait pour être intégré dans n'importe quelle chronique. Nous avons pris la liberté de le situer aux États-Unis, bien qu'il puisse être transposable, avec peu d'efforts, à peu près n'importe où dans le monde.
- Un Tremere dans le groupe serait un atout non négligeable.

La poussière

C'est ainsi que les caïnites baptiseront le virus quand ils en auront constaté l'ultime effet (cf. plus loin). Et ce ne sont pas

seulement les villes américaines qui sont touchées : partout dans le monde, mais plus particulièrement en Europe, les vampires commencent à avoir peur. Comme pour appuyer les pires clichés annonçant la Géhenne, certains commencent à agiter l'épouvantail de l'apocalypse. Avec l'épanouissement de la Poussière, les mentalités s'échauffent. Comment se propage le virus ? Par le sang ? Par l'air ? Par le toucher ? Pourquoi n'affecte-t-il que les vampires ? Est-ce une maladie que les humains auraient en eux, mais qui serait sans effet sur les mortels, munis d'anticorps fonctionnels ? Certains étudiants tremere peuvent avoir accès à des sources importantes (une bibliothèque, un laboratoire...) pour tenter d'identifier la maladie. Après plusieurs heures de recherches (et les jets qui vont avec), il est possible de déceler, dans de vieux manuscrits, quelques détails faisant mention des travaux d'un certain Bert Hulme, Tremere viennois qui s'était consacré à l'étude des réactions sanguines chez les vampires. Hulme serait toujours en Autriche. On commence donc à murmurer que là-bas, à Vienne, ils sauraient ce qui se passe, qu'ils auraient commencé à dresser un plan pour combattre le virus. Mais les nouvelles se font rares. Si les Tremere essayent de contacter Vienne, ils s'apercevront que toutes les communications sont rompues.

L'arrivée

Depuis le début de l'épidémie, les Malkavians de la ville se comportent de façon totalement nouvelle : ils prennent tous des airs mystérieux, conspirateurs, inquiets et ont, plus que jamais, tendance à ne vouloir dialoguer qu'avec eux-mêmes. Alors que le virus commence à devenir une hantise, Maximillian arrivera dans la ville. C'est un Malkavian errant, vêtu d'un costard impeccable et d'une valise de cuir vide, à laquelle il tient plus que tout au monde. Il se présentera au prince et demandera asile pour quelques jours. Au début, il parlera peu. Puis il tentera d'engager la conversation (en général assez décousue, du style : "Quel est votre film préféré ? Moi, c'est *L'homme de Rio*, avec Jean-Paul Belmondo. C'est un film français, je crois... C'est trop génial ce film..."), en sélectionnant précautionneusement ses interlocuteurs. Personne ne sait d'où il vient, ni ce qu'il veut. Il passe son temps à rendre visite aux malades, à examiner leurs symptômes, à recueillir leurs sentiments, leurs souhaits et leurs espoirs. Une nuit, pour une raison à déterminer, l'un de vos PJ rencontrera Maximillian, solitaire, terrorisé par quelque chose qu'il semble voir dans le ciel. Quand il comprendra qu'on l'observe, il s'approchera en titubant et dira, dans un murmure fétide, entre le rire et la crise d'hystérie : "Sais-tu quel est le secret des Malkavians ?". Devant l'absence de réponse, il criera : "LES VAMPIRES NE CRAIGNENT PAS LE SOLEIL !" et partira d'un fou rire monstrueux, pour finalement se calmer et replonger dans un mutisme inquiet. L'épisode peut se répéter avec d'autres PJ, et, au bout de quelques jours, le secret des Malkavians devient l'objet de nombreuses railleries ou discussions. Pendant ce temps, le virus gagne du terrain et les premiers cadavres font leur apparition.

M.O.R.T.

Les premiers morts ne sont pas nombreux : le virus fige totalement le sang et ne permet plus aucun mouvement, plus aucune activité cérébrale. Le vampire contaminé plonge alors en torpeur et son corps finit par tomber en poussière. Au début, le taux de mortalité est d'environ 2%. Après trois semaines, il sera de 30 %. Les princes s'inquiètent, les vampires s'agitent et les luttes politiques deviennent plus dures, chaque faction rejetant sur l'autre la responsabilité de l'épidémie. C'est une situation de crise et il n'y a pas de schéma tout prêt : il peut, virtuellement, se passer n'importe quoi. Mais privilégiez l'entraide au bain de sang.

> **Survivre au virus**
>
> En raison de son effet coagulant, les vampires victimes du virus sont obligés de brûler TROIS points de sang par jour. Si ce quota n'est pas respecté, le vampire plonge en torpeur et n'en ressort que si on lui donne du sang dans les trois heures. Sinon, il est condamné à tomber en poussière.

II. - Hanz

La missive

Une fois bien intégré au groupe des PJ, Maximillian se fera plus direct. Il leur montrera, un matin qu'il est de bonne humeur, une lettre qu'un vampire lui a remise dans la bonne ville de Pinewood Creek, à quelques jours d'ici. L'homme en question, un certain Hanz, paraissait triste, apeuré, comme s'il fuyait quelque chose. Mais dans ses yeux brillait une flamme inconnue. Il était malade mais semblait penser qu'en allant jusqu'au bout de la maladie, il pouvait trouver la paix ultime, la Golconda. Les deux vampires se sont rencontrés dans un bar et Hanz, dépité, voulant se séparer de ses biens matériels, lui a confié cette lettre (cf. "La missive de Vienne").

> **Le superbe et véritable secret vrai des Malkavians (peut-être...)**
>
> La plupart des clans se doutent que les Malkavians en savent plus qu'ils ne veulent bien le montrer. En fait, leur folie leur permet, en développant les sens de l'imagination et de la perception extrasensorielle, de capter les ondes émises par Caïn du fond de son repaire (quel qu'il soit). Ils savent ce qu'il trame et sa présence les rend fous. Peut-être est-ce un cercle vicieux, mais le fait est là : les Malkavians sentent quand Caïn est proche. Et, en ce moment, alors que le virus ravage les campagnes, ils ne sentent rien. Après avoir parlé avec la mémoire de Salman, un Malkavian qui a vu clair dans le jeu de Max (cf. ci-dessous), les PJ pourront comprendre une partie du schéma. Mais ne brûlons pas les étapes.



La missive de Vienne

À TOUS LES ENFANTS DE TREMERE,
La Golconda est commencée.
Nous ne pouvons plus l'arrêter.
Nous n'avons plus le choix.
À vous de faire pour le mieux.

À première vue, c'est incompréhensible. Si un PJ décide d'en informer Vienne, il n'obtient aucune réponse. Maximillian, en reprenant sa lettre, pense avoir une idée, mais c'est complexe et il faut l'accord du Conseil. Il dit que le message est peut-être la clé pour trouver le remède à la Poussière.

Le conclave

Maximillian s'étant montré suffisamment persuasif, les primogens de la cité se réunissent en session extraordinaire, à laquelle tous les autres vampires de la ville sont conviés. Dans une ambiance survoltée - les haines restent à la porte, élysium oblige - Maximillian prend la parole, chante, gesticule, insulte et crie. Il s'agit en fait de monter une expédition pour retrouver Hanz, que Maximillian croit être un émissaire viennois. La discussion dure toute la nuit et, quand les yeux se relèvent, le jour se lève. L'affolement est général mais Maximillian tente de calmer l'assistance. Pour prouver ses dires, il sort en courant. L'assistance est médusée. Et pourtant... Alors que le soleil darde ses premiers rayons, on entend les chants et les rires de Max. Le soleil resplendit sur sa peau cuivrée. Pour sortir au soleil, ou l'apercevoir, un vampire doit réussir un jet de courage FD 8. Une fois réussi, le vampire, tant que durera sa maladie, et s'il en réchappe, n'aura plus besoin de se terrer pour fuir le jour. Les premiers pas dans la lumière matinale doivent être émotionnellement très forts, car ce sont eux qui vont guider les PJ tout au long du scénario. Dans les jours qui suivent, le réapprentissage de la vie humaine ne se fera pas sans difficultés... Faites jouer ces moments avec patience. Une fois que les PJ auront retrouvé leurs habitudes d'humains, qu'ils se seront faits à l'idée que le virus est peut-être un moyen de se mettre sur la voie de la Golconda, faites intervenir Maximillian. Si le conseil a approuvé sa vision, il demandera aux PJ de partir. Lui ne veut pas venir. Il se voit comme un médiateur et il n'a que faire de la Golconda. Pourtant son regard est fuyant, comme celui d'un enfant curieux.

III. - Parfum d'hérésie

La Golconda

Pour la plupart des vampires, la Golconda est l'état de grâce ultime, le moment où la bête intérieure se stabilise et s'accorde avec la nouvelle perception du monde. C'est effectivement un état qui existe et que certains vampires ont réussi à atteindre. Mais le terme "Golconda" aurait, peut-être, été utilisé à tort. Golconda

Un mot de géographie

Étant donné la complexité de gestion d'un tel scénario, nous avons choisi de ne pas indiquer précisément la localisation des lieux importants de l'histoire. Nous évaluons seulement leur distance par rapport au point de départ et à l'endroit où se trouve Golconda (une grande vallée perdue dans les montagnes du Venezuela). Sans grands efforts, vous pourrez plier le scénario aux impératifs géographiques de votre chronique.



est en fait le nom d'un homme, Samuel Golconda, un juif immortel qui, sous l'Empire romain, a bu le sang de Caïn, recueilli dans le Saint-Graal. Le sang de Caïn a toujours été disponible pour ceux qui sont prêts à trouver le Graal. On murmure que le Christ aurait été une goule de Caïn et que son sang, récupéré dans la sainte coupe, serait celui de Caïn. Pourquoi Golconda a-t-il bu le sang, c'est une chose dont lui-même ne se souvient plus. En devenant, malgré lui, goule du vampire originel, Golconda a ouvert son esprit aux pensées de Caïn. Il a appris les secrets des caïnites, leur lutte, leur malédiction. Il en est revenu bouleversé. Dégoûté par la civilisation humaine, devenu immortel, Golconda est resté actif et, depuis, arpente le monde en attendant un message de son maître. Ce message est censé l'autoriser à le libérer. Quelle forme prendra le message ? C'est là où le bât blesse : Golconda n'en a aucune idée. Alors, il cherche, il enquête, il attend. Mais, en entendant parler du virus, il croit à une manifestation prophétique de son maître et cherche le moyen de le ramener à la vie.

Le retour de caïn

"Caïn dort sous terre. Observant le monde d'en dessous, il construit son empire et règne en maître malgré son absence. Son seul nom fait vibrer la terre et les coeurs car la marque sur son front est la marque que l'Éternel a posée sur lui."

Tous les vampires vivent dans la crainte du réveil de Caïn. Caïn lui-même est un mystère pour tous. Est-il un homme ? Un concept ? Une idée ? Un rêve ? Personne ne l'a jamais vu. Même Golconda, après tant de siècles passés à ressasser sa mission, a réussi à oublier le visage de son maître, celui qu'il a vu dans les vapeurs de ses premiers rêves. Le fait qu'il ait bu son sang n'est pas une preuve (en fait, Golconda est sûr que le sang de Caïn est, en fait, le mélange du sang de plusieurs mathuselah membres d'une secte aux ramifications mondiales). Réveiller Caïn prend, selon les endroits du monde, des allures de prophétie malsaine. Comment vos PJ voient-ils Caïn ? Pensent-ils qu'il représente l'idéal du vampire, qu'il détiendrait la réponse à leur existence de Déchus ? Laissez vos joueurs s'interroger, laissez planer l'ombre du doute sur le scénario. Donner à Caïn une véritable nature relèverait de l'hérésie pure et simple, un tel mythe ne pouvant être expédié aussi facilement.

Max (Maximillian)

Max est un Malkavian errant. Au cours de ses nombreuses pérégrinations, il a rencontré Golconda, avec qui il s'est lié d'amitié (*Max adore le pathétisme de ce genre de créatures*). Il lui a promis que, s'il venait à entendre parler d'une manifestation de Caïn, il l'en informerait. Présent lors de l'explosion à Vienne (il avait demandé asile dans la ville pour quelques jours), il rejoint Golconda, alors au Venezuela (les deux vampires ont une passion commune pour la capitale, Caracas, où leur point de chute est le café "Les hommes de Rio"). Là, il propose à Golconda de mettre en place le plan prévu pour amener quelques vampires à Caïn. Après un accord de pure forme, ils se séparent : Max part vers les États-Unis, où il est sûr de pouvoir trouver des gogos qui marcheront dans son baratin, et Golconda part commencer les préparatifs dans une vallée isolée.

L'incident viennois

D'où vient le virus ? En fait, il n'a rien à voir avec Caïn. C'est une "erreur" de certains mages vampires de Vienne. Le virus ne durera pas longtemps, il se volatilisera dans l'atmosphère après quelques semaines. À l'origine, il y a Hulme Magnus Prime, un grand Pontifex de la Fondation de Vienne. Lui et ses adeptes, perchés dans un laboratoire au sommet d'une tour d'ivoire, travaillent depuis deux cents ans, sans relâche, sur le moyen de rendre le sang vampirique plus dense. Ils sont arrivés à former une particule synthétique, résultat d'un rituel thaumaturgique et d'études biologiques. Cette particule aurait la capacité, en stimulant une réaction chimico-magique, d'accentuer la densité sanguine dans les veines. Suite à une erreur de manipulation, un des assistants, un certain Hanz Morf, a fait exploser la tour (il a d'ailleurs péri dans l'accident). Les cultures étudiées dans le laboratoire se sont répandues dans l'atmosphère, se sont regroupées et ont été dispersées par les courants aériens. En retombant, elles ont été inhalées par des milliers d'êtres humains

qui, à leur tour, ont donné leur sang aux lèvres des vampires. La particule, sans effet particulier sur le sang humain qui possède ses propres anticoagulants, se révèle vite dangereuse pour les vampires. C'est aussi simple que ça. En devenant plus dense, le sang qui, chez les vampires, se comporte d'une manière assez imprévisible, se fossilise et durcit la peau, la tannant efficacement. Deux conséquences : d'abord, physiquement, le vampire ne craint plus les rayons du soleil (mentalement, c'est un autre problème). Ensuite, si le vampire n'adopte pas un rythme de vie différent, il est voué, à court terme, à une mort certaine par immobilisme métabolique. À Vienne, les Tremere commencent à paniquer et l'on tente de trouver une solution. Ils coupent toutes les communications avec le monde et essayent d'étouffer l'affaire en attendant que tout redevienne normal.

III. - Départ

Tout est prêt pour le départ des PJ. Il reste à trouver un véhicule digne de ce nom, capable de tenir la distance et de résister aux pires agressions. Pourquoi pas un van ? Les PJ quittent leur ville au petit matin, à la recherche d'un homme dont ils ne savent rien mais qui, à leurs yeux, peut prendre des allures de messie. Les paysages se succèdent, les motels défilent. N'oubliez pas que les vampires ont besoin de se nourrir, et plus que d'habitude. Ils devraient se méfier des étendues trop désertiques, car le gibier s'y fait rare et augmente les risques pour les malades de voir leur sang se coaguler trop rapidement. Faites jouer les chasses de manière assez précise, car la moindre erreur peut entraîner la police régionale sur les traces des vampires.

Laughing stock

Après quelques jours de route, faites stopper en début de soirée les PJ au Laughing Stock, un grand café routier qui possède aussi quelques chambres au premier étage. Plusieurs gros camions sont garés devant et, à l'intérieur, les juke-boxes sont poussés à fond. L'ambiance est plutôt chaude, les camionneurs s'ébrouent devant le spectacle d'une jeune danseuse qui, les seins nus, arpente le comptoir. Quand les PJ entrent, le silence tombe sur la salle. *On les regarde s'installer avec méfiance et crainte. S'ils se* renseignent sur Hanz, ou s'ils donnent son signalement, les routiers commencent à s'énerver. Hanz / Max, avant d'arriver dans la ville des PJ, a été surpris en pleine chasse. Il a été poursuivi jusqu'à une vieille grange abandonnée, dans laquelle les routiers l'ont fait brûler avec toutes ses affaires. À la vue des vampires, pâles, distants, pétris de démangeaisons, ils les assimilent à Hanz et commencent à se faire menaçants. Si les PJ ne se montrent pas assez diplomates, l'ambiance risque fort de basculer dans la violence. La police (un gros sergent, Bentley, fan de donuts et de petites pépées, est en train de siroter un verre avec deux de ses hommes au comptoir), aussi bornée que les autres habitués du bar, risque de s'en mêler. Mais la police n'est pas le seul danger : au Laughing Stock déjeunent aussi Elvis Mix et ses amis du F.B.I. Ils sont eux aussi sur la piste de Hanz, qu'ils ont localisé à Pinewood Creek, une petite ville pas très loin de là.

Les agents du F.B.I. sont au Laughing Stock pour déjeuner, mais ils sont aussi attirés par les rumeurs concernant la présence d'un meurtrier pas comme les autres. En fait, discuter avec eux est important pour l'enquête des PJ : Mix sait que Hanz Morf est passé par Pinewood Creek. Peut-être une entente F.B.I.-PJ est-elle envisageable, si chacun possède des informations à échanger. Les descriptions que les gens du coin font de Hanz sont plutôt floues. Certains traits de Max ressortent (faites faire des jets d'astuce), comme la valise. De toute façon, si les PJ reviennent dans leur ville de départ, Max ne sera plus là. Si, malgré tout, Max est interrogé (les PJ peuvent le faire prisonnier pendant qu'il les suit), il dira, par exemple, que Hanz lui a confié la valise contenant son message.

Le F.B.I.

C'est, évidemment, un cliché de mettre le F.B.I. sur la route des PJ. Pourtant, c'est aussi un moyen de les garder sous pression sans avoir recours à trop de contorsions scénaristiques qui empêcheraient les joueurs de se concentrer sur leur parcours. Le F.B.I. est en fait tombé sur la piste de Max dès son arrivée aux États-Unis. Sa soif de sang et sa sauvagerie l'ont tout de suite signalé aux autorités, qui n'ont pas eu de mal à retrouver sa trace jusqu'à Pinewood Creek. Max, conscient d'être suivi, à ensuite totalement pris l'identité de Hanz Morf, nom sous lequel il s'est présenté au Laughing Stock, où il a loué une chambre.

Un mot de la chronologie

Tout se passe très vite : le virus est lâché quelques jours avant la première semaine de jeu. Trois semaines après, Max trouve les PJ et Golconda termine de préparer sa cérémonie de réveil. Entre le moment où le virus est lâché et où Max débarque dans la ville des PJ, il s'écoule donc trois à quatre semaines, suffisamment pour que les parties en présence puissent aller et venir entre les différents pays et terminer leurs préparatifs. Le virus ne devient mortel qu'à la troisième semaine.

Hanz

C'est le Tremere que Max dit vouloir retrouver. Pour cela, il persuade les PJ, probablement motivés par leur soif de savoir, de suivre sa piste et de voir où la recherche de la Golconda l'entraîne. Le truc, c'est que Hanz n'existe pas, le Hanz Morf viennois ayant bel et bien disparu dans l'explosion de la tour du Pontifex. Il est une chimère inventée par Maximillian pour forcer les PJ à prendre la route et à rejoindre Golconda. Pourquoi Max jette-t-il son dévolu sur les PJ ? Golconda ne peut pas faire le rituel tout seul, il a besoin de sang, mais pas n'importe lequel : le sien mêlé à celui de vampires croyants, qui auraient l'impression de donner leur âme à Caïn et ainsi d'accéder à la Golconda - ce qui est une des théories des plus répandues concernant le paradis vampirique, à savoir donner son sang au Premier Né. Bien sûr, Golconda pourrait persuader nombre de vampires de le faire, il y a des idéalistes partout, mais ce n'est pas aussi simple : le cheminement doit être logique dans l'esprit du vampire qui se sacrifiera, il devra avoir l'impression de commencer une quête vers l'équilibre. Caïn est exigeant. D'où la petite mise en scène de Max, inventant le personnage de Hanz, destinée à attirer les joueurs sur une piste mystique à laquelle ils ne pourront que dévouer leur âme. Son plan est simple : il persuadera les joueurs que, grâce à la révélation du virus, Hanz a trouvé un moyen d'accéder à la Golconda. En fouillant les traces de Hanz, il est peut-être possible de mettre des balises sur son parcours, de comprendre son évolution spirituelle et matérielle (après tout, Golconda est peut-être un lieu...).

premières, hum..., pistes

La grange n'est, effectivement, plus qu'un tas de cendres noircies. En cherchant des traces dans les champs de maïs autour du site, les PJ trouveront, moyennant un jet, les traces d'un passage récent en direction d'une épaisse forêt. Les routiers venaient du sud. Les traces partent vers le nord. Peut-être Hanz a-t-il survécu à l'assaut et est-il parti, continuant son chemin de croix (vers quoi au fait ? Les PJ devraient commencer à se poser des questions). La piste mène à une petite clairière, perdue dans la forêt. On y trouve des restes de campement et, surtout, des inscriptions sur les arbres. En les déchiffrant correctement (ces Malkavians écrivent comme des porcs), on en arrive à cette phrase toute bête : "J'aime l'odeur des Andes. Elles sont si... sensuelles.". Intéressant, mais pas vraiment utile, si ce n'est pour la réflexion : un Tremere écrirait-il vraiment un truc comme ça ? En fait, Max commence à semer des indices dans la tête des PJ. Mais son seul but reste qu'ils arrivent jusqu'à Salman, un Malkavian de Pinewood Creek, qui détient la clé pour le Venezuela.

IV. - Voyage

Les agréments

Le voyage ne se fait pas sans heurts. Voici une petite liste de conseils qui pourront agrémenter le trajet. À vous de leur donner l'importance, symbolique ou matérielle, qu'ils méritent. Revoyez donc *Sailor et Lula* (de David Lynch). Envoyez vos PJ dans un voyage totalement psychédélique, peuplé de personnages bizarres, de lieux malsains, d'événements tragiques. N'oubliez pas que la route vers la Golconda est autant un voyage matériel qu'une quête intérieure : chaque vampire doit trouver son intérêt, ses hantises, reflétés dans un parcours du combattant qui apparaît de plus en plus mystérieux. Jouez avec les couleurs, avec les phrases à double sens, avec les agencements de lieux, avec les personnalités rencontrées (une vieille station service isolée, tenue par trois frères dégénérés qui pensent être les trois aspects d'une même personnalité ; des policiers fascisants en train de tabasser un enfant sur le bas-côté de la route ; des journalistes enquêtant sur les méfaits d'un serial killer *dans la région ; des météorologistes à la recherche d'une manifestation* critique d'une tornade ; un embouteillage monstrueux, à l'occasion duquel les amitiés et les disputes se tissent aussi vite que les événements étranges...). N'hésitez pas à forcer le trait et à peupler votre scénario de symboles et de perspectives troubles.

L'ultime secret de Max (ou comment rendre les joueurs fous)

Max, du fait de sa présence dans la fondation viennoise au moment des événements, sait que le virus n'est en rien une manifestation de Caïn. D'ailleurs, en tant que Malkavian, il ne sent pas la présence de Caïn. Alors pourquoi fait-il tout cela ? Max est un Malkavian. Il possède sa propre logique, qui dépasse l'entendement commun. Peut-être Max s'amuse-t-il de voir Golconda tenter de réveiller ce qui ne peut être réveillé. Peut-être adore-t-il voir ces petits vampires affamés se ruer vers la promesse d'un paradis. Peut-être s'ennuyait-il et cherchait-il à mettre du piment dans son existence en créant un jeu de piste grandeur nature. Qu'importe. Il faut juste savoir que Max est au courant de tout. Et qu'il s'en fout. Bien sûr, il suivra discrètement les joueurs (même s'il ne possède pas Dissimulation), sinon cela n'aurait rien d'amusant.

Quelques considérations concernant la Poussière

• Le virus permet aux vampires de sortir au soleil car, sous l'effet coagulant, le sang se solidifie en partie et, en durcissant la peau, empêche les rayons de soleil de la pénétrer. Mais le contact physique avec les rayonnements solaires n'est pas seul responsable des problèmes entre vampires et soleil : les vampires sont condamnés aux ténèbres et vivre de jour reste un exercice de haute voltige. C'est l'âme du vampire qui est en jeu et pas seulement son intégrité physique.

• Certains de vos joueurs considéreront le fait de pouvoir sortir comme une trahison du jeu. C'est le but. Pour que Golconda croit au message de Caïn, il faut que le message soit d'une importance capitale, d'une force à nulle autre pareille. Quelque chose qui puisse bouleverser l'âme des vampires, même si c'est pour une courte durée, et qui puisse les faire réfléchir concrètement sur leur condition.



pinewood creek

Pinewood Creek est une petite ville de 5 000 habitants, dont la principale ressource est l'eau : de nombreuses sources coulent près de la ville, des barrages sont construits, tout est hydraulique et les "indigènes" sont littéralement amoureux de l'eau (maisons sur pilotis et tout le fatras...). La ville respire le bonheur et l'équilibre. Il n'y a qu'un seul vampire et, manque de pot, c'est un Malkavian. Salman vit ici depuis cinquante ans. Il a recueilli Max après qu'il eut tué trois personnes à la sortie d'un bar (c'est d'ailleurs à cause de cela que le F.B.I. a pu le localiser). Les deux vampires se sont cachés chez Salman, dans la machinerie d'un ancien pont. Max a vu en Salman un moyen de mettre en œuvre son plan : il lui raconte alors tout, la Golconda au Venezuela, le virus comme signe de Caïn... Mais, emporté par son récit, il s'égare dans quelques considérations et mentionne l'incident viennois (détail de l'histoire qui le fait d'ailleurs beaucoup rire). Puis il s'endort, inconscient de ce qu'il vient de dire. Salman panique, sa quête de l'équilibre est menacée par ce que Max vient de lui révéler - comment vivre avec cette chose sur la conscience ? Salman se serait-il trompé dans son approche de la Golconda ? Il prend peur. Aussi, pour se laver mentalement, il domine sa progéniture, Joyce, une petite fille orpheline, et lui remplit la tête avec ses souvenirs et son savoir. En retour, elle lui efface la mémoire avant de fuir vers l'ancien groupe de Malkavians dont faisait partie Salman, les Sélénites, désormais dirigé par Méliès, qui se sont réfugiés dans un vieux parc d'attractions à trente kilomètres de là. En prenant ces précautions, Salman espère que Méliès dira à tous les vampires ce qui se passe réellement. Ce que Salman ne sait pas, c'est que les Sélénites sont, en ce moment, en pleine crise politique et que Joyce fait office de monnaie d'échange entre deux groupes rivaux. Quand ils rencontrent Salman, les PJ sont probablement vite désorientés. Il ne sait rien de ce qu'il était avant ces dernières semaines. Salman est affaibli, mais son esprit est vide. Mais il reste Joyce, qui, de temps en temps, revient voir son sire. Faites-la intervenir au moment où les PJ sont à Pinewood Creek. Elle prendra peur et s'enfuira. La poursuite dans Pinewood Creek est à votre discrétion mais, pour plus de spectacle, laissez fuir la petite. S'ils la perdent, les PJ ont intérêt à vite trouver un moyen de la récupérer : soumettre Salman à l'hypnose, à un pouvoir de Domination ou autre rituel tremere (n'oublions pas que Joyce est la progéniture de Salman, et qu'elle est le sang de son sang... la retrouver ne doit pas être bien compliqué). Si les PJ n'y parviennent pas, Max peut discrètement intervenir et pousser les PJ vers le parc d'attractions.

La marque de Caïn

Selon les mentalités, elle prend des formes entièrement différentes. Ici, elle est une présence sur l'aura de Golconda (en fait, elle est présente sur toutes les auras malkavians, mais le jet d'Auspex doit être de cinq succès, ou plus, pour la déceler), une sorte de vague fluctuante, puissante, semblable à un rideau de soie. Elle empêche quiconque de toucher celui qui la porte (pour les Malkavians, ça ne marche pas. Ils sont assez proches de Caïn, ils ne sont pas ses enfants). Pour réussir à transpercer le rideau, on doit être motivé par la terreur ou la haine. Une fois déchiré, le voile montre le vrai visage de Caïn. Le porteur de la marque devient fou, se déforme, change. Celui qui a déchiré le voile est désormais damné (cf. la Genèse 4, 15), puisqu'il a symboliquement tué un aspect de Caïn. À vous de voir ce que sera cette malédiction.

Le parc d'attractions

La piste de Pinewood Creek mène donc les PJ à un vieux parc d'attractions des années soixante, rouillé et insalubre, havre des Sélénites. La nuit, quelques torches y brûlent et les habitants des environs ne s'y aventurent jamais (la ville la plus proche est située à environ vingt kilomètres de là). Il est possible de retrouver la trace du parc en fouinant dans les archives de journaux des villes avoisinantes : plusieurs personnes, surtout des jeunes gens, auraient disparu près du vieux parc d'attractions. La police a déjà enquêté sur place mais n'a rien trouvé. On pense détruire le parc d'ici peu de temps (en fait, et on l'apprend en parlant un peu avec les habitants, le parc doit être détruit dans deux jours). Ce fait est peut-être une piste pour retrouver Joyce - si les PJ ont, par exemple, noué des liens avec le F.B.I. Une fois là-bas, il faut s'organiser. Pourquoi la police ne les a-t-elle pas vus ? En fait, les vampires sont sous terre, dans les tunnels et les

fondations. Ils se cachent là-dessous, gardant précieusement les reliques de Caïn. Pour entrer, les PJ vont devoir affronter les gardes et prouver leurs bonnes intentions. On se méfiera d'eux, car on a entendu parler du virus et l'on ne souhaite pas de contamination. S'ils ont suivi les PJ, Mix et ses amis seront ravis de retrouver la piste des vampires et de comprendre comment accéder à leur royaume. Une fois sûr de sa localisation, il appellera les brigades spéciales du F.B.I. et prendra d'assaut le parc d'attractions. La partie risque de prendre un tour nettement plus cataclysmique. Quoi qu'il en soit, Méliès et les siens ne livreront pas Joyce comme ça. Les Sélénites sont en train d'élire un nouveau chef. Enfin, *élire* est un bien grand mot. Disons que le rituel d'élection à plus des airs de parade tribale que de réel acte démocratique. Le principal adversaire de Méliès, Milo, a récupéré Joyce et la brandit comme un gage de sa légitimité politique (du genre : "Regardez ce que je vous amène, frères. Une source de savoir infini, qui pourra nous donner un poids non négligeable dans les affaires du monde... Enfin, les affaires on s'en fout, mais c'est cool de se sentir puissant."). Les PJ sont pris à partie (par deux camps différents, c'est plus drôle) et ils vont devoir jouer très fin pour récupérer la petite Joyce. Une fois entre leurs mains, Joyce leur livrera la mémoire de Salman (si on lui donne des raisons suffisantes de le faire : Joyce n'est pas encore totalement folle, elle vient juste d'être créée), à savoir les données suivantes : Golconda réside dans une montagne du Venezuela (laquelle ?) ; la Poussière est un signe du réveil de Caïn et Golconda s'en sert pour le ramener à la vie ; il y a eu un gros problème à Vienne, qui, a priori, est en rapport avec le virus, mais il n'y a pas de détail supplémentaire. Quoi qu'il advienne par la suite, les PJ savent qu'il leur faut aller à Caracas, capitale du Venezuela... et terre du Sabbat !



V. - Golconda

Venezuela

Toutes les pistes mènent à Golconda, isolé au fin fond du Venezuela. Il s'est réfugié là-bas sans vraiment savoir pourquoi. Il cherchait un endroit où il pourrait éveiller l'esprit de Caïn sans trop de problèmes. Car il ne sait pas exactement ce qu'il est advenu de Caïn : est-il enterré ? Se cache-t-il dans une autre dimension, dans une ville secrète ? Golconda a longtemps cherché mais n'a rien trouvé. Aussi s'est-il fait à l'idée que Caïn était omniprésent dans le monde. Le Venezuela, avec ses longues plaines décharnées et sa végétation tropicale, lui a tout de suite beaucoup plu. L'arrivée des PJ au Venezuela se fait sans heurts, mais continuez à les presser : ils sont lâchés loin de chez eux, dans un pays dont, probablement, ils ne connaissent pas grand-chose. Voyager peut s'avérer un énorme fardeau : les PJ ont-ils gardé leurs papiers de mortels ? Quand bien même, ces derniers sont-ils encore valables ? Vont-ils supporter les fouilles corporelles, le regard des voyageurs ? Il y a matière à s'amuser. À Caracas, il fait chaud, 30°C en moyenne, et humide. Retrouver la trace de Hanz n'est pas chose facile. Laissez vos PJ errer dans les bas-fonds de la ville. Soit dit en passant, Caracas est une ville du Sabbat, ce qui explique pourquoi Golconda ne voulait pas que Max choisisse ses pions là-bas. Le Cardinal de Caracas, Miguel, ne connaît rien des desseins de Golconda et il verra d'un assez mauvais œil la présence de membres de la Camarilla dans sa ville. Après quelques heures de vadrouille, pour tenter d'échapper aux sbires de Miguel, les PJ pourront être orientés vers un petit bar louche, "Les Hommes de Rio". S'ils sont livrés avec un cerveau, les PJ se souviendront immédiatement des mots de Max, quand il leur disait que son film préféré était *L'Homme de Rio*. C'est un petit bar miteux, sans autre intérêt que Paco. Paco est une jeune progéniture de Max, laissée ici pour attendre les PJ. N'oubliez pas que les Malkavians sont en contact permanent les uns avec les autres (le Madness Network si célèbre). Une fois que les PJ se seront montrés, Paco n'aura aucun mal à les identifier.

L'amphithéâtre

Golconda se terre quelque part dans les montagnes, dans une grande vallée verdoyante. Dominant la vallée, une large montagne surplombée par une cuvette, probablement le cratère d'un ancien volcan éteint depuis longtemps. En attendant l'arrivée des PJ, Golconda a construit son refuge sur les bords du cratère. De là, il peut voir toute la vallée. Il ne sait pas comment il doit s'y prendre pour réveiller Caïn, alors il a fait selon son humeur. Il a débauché quelques indigènes d'un petit village de la vallée et les a obligés à construire, au fond du volcan, un amphithéâtre. C'est là qu'il a décidé, avec l'aide d'enfants du village, de monter une pièce antique racontant l'histoire de Caïn et de sa damnation. Sa vision est, évidemment, légèrement décalée, empreinte d'une ferveur biblico-caïnite particulièrement troublante. Pour arriver jusqu'à lui, les PJ devront suivre leur guide. Leur périple vers la montagne, connue sous le nom de Santa Sangre, est extensible à loisir (serpents, chutes d'eau, aridité...). Quand ils arrivent, Golconda les accueille à bras ouverts et leur montre le cratère. C'est très impressionnant : tout a été aménagé pour reproduire un ancien théâtre antique - tout est en bois, c'est très fort... Golconda ne dira rien d'autre que son nom et promet aux PJ une surprise. L'ambiance est curieuse : les ouvriers mettent la dernière main à l'édifice et ne semblent pas se soucier de la présence des PJ. La chaleur est écrasante et l'ombre du cratère se fait de plus en plus oppressante. Laissez les PJ vaquer à leurs occupations. Peut-être voudront-ils directement s'en prendre à Golconda. En début de soirée, il les fera s'installer sur les estrades, avec les ouvriers, et commencera sa représentation. Jusque-là, Max reste invisible.

La pièce

Lorsque la pièce commence, Golconda entre en scène portant un masque antique. Il racontera la genèse du monde et montrera, d'un large mouvement, son choeur enfantin. Celui-ci entamera l'histoire du livre de Nod. Caïn est joué par un petit garçon anormal, muet, qui est ballotté entre les différents groupes d'acteurs, comme une marionnette. Puis vient le meurtre d'Abel, joué par Max, qui fait son entrée, jovial et détendu. Tout ceci l'amuse décidément beaucoup. Les PJ devraient, une bonne fois pour toutes, assembler les pièces du puzzle : ils ont été manipulés. À vous de gérer leurs réactions. Peut-être vont-ils vouloir voir où Golconda veut en venir. Peut-être seront-ils si furieux qu'ils voudront tout casser... Golconda interrompra la pièce et, avec le lever des étoiles, dira qu'il est l'heure de rappeler Caïn. Il expliquera alors volontiers aux joueurs ce qu'ils font là et comment ils y ont été amenés.

Le réveil

Une fois les PJ informés de leur rôle, Golconda va essayer de réveiller l'esprit de Caïn. Il se dirigera vers le fond du cratère, où il a entreposé un large chaudron de cuivre. C'est là que, selon lui, l'esprit de Caïn reprendra forme. En libérant le sang qu'il a dans les veines, un sang si puissant qu'il est capable de réveiller même les plus puissants, et en demandant aux PJ de faire de même, il espère créer l'impulsion nécessaire pour faire renaître Caïn. Mais, comme les PJ l'ont

Et si... les PJ boivent le sang de Golconda ?

Aïe. Et bien, disons que les choses risquent d'être un peu compliquées pour eux. Désormais, le sang de Caïn coule dans leurs veines : plus que ses enfants, maintenant ils sont ses serviteurs. À vous de voir comment tout ceci peut être mis en valeur dans les scénarios à venir. Le sang de Caïn est immensément puissant. Quelques idées :
- celui qui boit le sang de Caïn devient son enfant.
- celui qui boit le sang de Caïn ne pourra donner le jour qu'à une seule progéniture, s'il possède le pouvoir de le faire. Cette progéniture devra s'appeler Seth ou Abel.

sûrement compris grâce aux révélations de Salman, le virus n'est en rien un signal de Caïn. Caïn n'est pas prêt, il ne veut pas se réveiller. À vos joueurs de défaire le noeud : soit ils laissent Golconda faire son sacrifice et se dévouent à leur tour, soit ils l'en empêchent et c'est l'affrontement. Golconda ne se battra pas jusqu'à la mort. Il essayera de ramper jusqu'au volcan pour y verser son précieux sang. De toute façon, même si le sang est versé, il ne se passera rien. Max, quant à lui, ne bouge pas. Il observe la scène d'un air bizarre, entre l'amusement et le détachement. Il pense que rien ne va se passer, mais sait-on jamais... peut être y aura-t-il une surprise. Mais il n'y en aura pas. Golconda mourra, déçu. Il s'est trompé et, à moins que les PJ n'aient réussi à le convaincre que le virus n'est en rien un message de Caïn, il est promis à une mort certaine. Une fois tout son sang répandu, Golconda se consume instantanément, rattrapé par des siècles de pieds de nez à l'éternité. Il vieillit et se dessèche. En quelques minutes, en quelques cris d'horreur, il n'en restera plus rien. Autour, le ciel est toujours bleu et Caïn n'est pas là. Peut-être ne viendra-t-il jamais là.

Aftermath

Les PJ seront probablement dépités par la tournure des événements : la Golconda promise par Max n'était qu'une réalité de polichinelle. S'ils y avaient mis des espoirs, ils risquent de se retrouver sans rien, leurs croyances anéanties par quelques machinations hors sujet. Deux solutions se présentent à eux : soit ils acceptent la réalité, que la Golconda ne se trouve pas à l'extérieur mais à l'intérieur d'eux. Soit ils ne supportent pas leur échec. Là, tout peut se passer : peut-être voudront-ils servir Caïn. Peut-être voudront-ils le retrouver pour le détruire une bonne fois pour toutes et ainsi rompre la malédiction... C'est un premier pas pour eux. Ils savent désormais que le chemin vers la Golconda est à la portée de tous. Offrez-leur quelques compensations, des points d'expérience en plus, une certaine forme de sagesse qui accroît leur Self-control... Max peut choisir de partager la douleur des PJ en les réconfortant. C'est lui qui leur expliquera que, finalement, cette quête avait du bon : ils se sont rendus compte que la Golconda était une affreuse invention des vampires pour se satisfaire de leur condition et qu'il vaudrait mieux continuer sans elle. Max décide, quant à lui, de repartir voyager. Si certains veulent venir avec lui, pourquoi pas ? Quoi qu'il en soit, ils sont au Venezuela, isolés. Dans leur veine, la maladie coule toujours mais n'en a plus pour longtemps. Une semaine plus tard, la Poussière se disperse et s'éteint en silence. Le sang recommence à circuler et le soleil redevient un ennemi.

Texte : Hugo Duvivier
Un très large clin d'oeil à L. B. pour son ineffabilité.
Illustrations : Denis Grrr

Les PNJ

Arturo Golconda

Ses compétences exactes sont laissées à la discrétion du MJ (normalement, vous ne devriez pas en avoir besoin, si ce n'est pour les situations de combat... et encore). Il n'est pas vraiment très fort, mais il a connu de nombreuses époques et sait beaucoup de choses. Plus que tout, coule en lui le sang de Caïn. Golconda possède toute ses aptitudes physiques à 5 et il maîtrise le pouvoir de Domination au niveau 3.

Maximillian, Malkavian, 9e génération

C'est le pilier du scénario. Imprévisible, méfiant, sournois... Il est très féroce et rate systématiquement ses jets de Self-Control. D'où l'état en général lamentable de ses victimes. C'est un esprit si proche de la Bête intérieure qu'il en devient fascinant. Sa vie n'est qu'une longue errance ponctuée par quelques coups d'éclat sanglants. Se trouver là où les événements se passent est son dogme. S'il avait pu être à bord du Titanic...

ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	DISCIPLINES
Force 3	Acteur 2	Auspex 5
Dextérité 5	Vigilance 3	Domination 3
Endurance 1	Athlétisme 1	
Charisme 3	Lutte 1	**VERTUS**
Manipulation 4	Esquive 3	Courage 1
Apparence 1	Empathie 2	Self-Control 2
Perception 5	Intimidation 4	Conscience 1
Intelligence 3	Subterfuge 1	
Astuce 3	Mêlée 1	Volonté 6
	Furtivité 4	Humanité 1
	Survie 5	
	Investigation 3	
	Occulte 3	

Elvis Mix (et ses amis du F.B.I.)

Elvis est un garçon bien habillé, toujours très propre sur lui. C'est un des meilleurs agents du F.B.I. en place et il s'occupe personnellement de tous les meurtres "suspects". En fait, il connaît l'existence des vampires et est fier de pouvoir chasser les pires d'entre eux. Il lui est déjà arrivé, à lui et ses coéquipiers (au nombre de quatre : Trini, Phil, Buddy et Ramsès) de s'allier avec certains vampires soucieux de voir disparaître l'un des leurs. Il peut être sur place en très peu de temps (il a droit à l'hélico et tout le toutim...). Son zèle et son flegme sont légendaires dans tout le pays.

ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	
Force 3	Vigilance 3	Sécurité 3
Dextérité 3	Athlétisme 5	Furtivité 2
Endurance 4	Lutte 4	Survie 2
Charisme 3	Esquive 3	Bureaucratie 4
Manipulation 4	Empathie 1	Ordinateurs 3
Apparence	Intimidation 2	Investigation 5
Perception 4	Commandement 5	Loi 3
Intelligence 4	Rue 2	Linguistique 2
Astuce 5	Subterfuge 2	Médecine 1
	Conduite 4	Occulte 4
	Étiquette 1	Politique humaine 2
	Armes à feu 5	
	Mêlée 4	Science 1
	Réparation 3	
		Volonté 7

Cal 37 (6/4)

Méliès, Malkavian 7e génération

Désormais chef des Sélénites, après le départ de Salman, Méliès est un fou furieux de premier ordre. Sa vision d'un monde totalement livré à lui-même est ce qui le pousse à vouloir faire de la politique. Il veut que les gens puissent faire ce qui leur passe par la tête, que leurs inhibitions soient levées. C'est un vampire plein de bonne volonté, mais tellement malade qu'il ne discerne pas toujours clairement les conséquences de ses actes. Pour pallier ce léger problème, un conseil est en permanence à ses côtés, pour le ramener dans le droit chemin.

ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	DISCIPLINES
Force 4	Acteur 3	Dissimulation 3
Dextérité 5	Vigilance 3	Présence 4
Endurance 4	Athlétisme 2	Auspex 1
Charisme 5	Lutte 4	
Manipulation 4	Esquive 1	**VERTUS**
Apparence 3	Intimidation 4	Conscience 4
Perception 4	Commandement 5	Self-Control 8
Intelligence 2	Conduite 2	Courage 3
Astuce 5	Armes à feu 2	
	Mêlée 3	Humanité 4
	Sécurité 2	Volonté 6
	Finance 4	
	Politique Vampire 3	

Salman, Malkavian 8e génération

Il n'y a pas grand-chose à en dire. Ancien chef des Sélénites, il s'est retiré à Pinewod Creek pour atteindre la Golconda. Ce n'est pas exactement un sage, mais il a appris à voir le monde de façon transversale : chaque chose prend, dans son esprit, une dimension toute particulière, que personne ne peut comprendre. Il emploie des néologismes, des images paradoxales. Il s'invente, peu à peu, une nouvelle langue, de nouveaux mots, de nouveaux amis. Quand les PJ le trouvent, Salman est perdu dans son monde et a perdu toute sa mémoire, qu'il a transférée dans le cerveau de sa progéniture, Joyce.

DISCIPLINES	VERTUS
Dissimulation 4	Conscience 8
Auspex 2	Self-Control 8
Domination 5	Courage 6
	Volonté 8
	Humanité 8



Un scénario pour *Cyberpunk/Shadowrun*

Triumviral

Pourquoi s'embêter alors que la technologie vous offre désormais de gentils virus informatiques capables de transformer les intrus en pelote d'épingle, le cerveau des intermédiaires en bloc moteur et une corporation indélicate en feu d'artifice version Hiroshima...
J'ai même le slogan publicitaire pour sa commercialisation : "Un seul fichier vous manque et tout est contaminé !".
Bon, maintenant, il faut trouver les pigeons pour le tester.

Toutes les références pour une adaptation de ce scénario au monde de *Shadowrun* figurent entre parenthèses et en italique dans le corps du texte.

Petit résumé de l'histoire

Malcolm MacLaren, un corpo, a fait travailler séparément trois scientifiques, spécialistes dans différents domaines : Dick Sanders, nanotechnologue, Eduardo Cardillio, virologue, et Eugène Borowsky, informaticien. Ensemble, mais chacun de leur côté, ils ont mis au point un virus ultra-puissant qui permet d'anéantir les netrunners, les fixers et les corpos qui s'aviseraient de piller des fichiers protégés. Une fois le projet arrivé à son terme, le corpo a décidé de tester l'efficacité de son virus. Il a donc monté une société fictive et balancé une info bidon pour allécher un fixer et une corpo. Puis, il a attendu qu'un run se fasse pour voir comment le virus réagissait. Comble du raffinement, il a donné l'info à un ancien compagnon d'armes, qui l'aurait trahi par le passé. Ainsi, il pouvait suivre avec précision l'évolution du virus, tout en accomplissant sa vengeance. Mais le contrôle de cette opération va lui échapper. Au point qu'un des scientifiques va finir par péter les plombs ! Aux joueurs de le neutraliser, avant le lundi matin, à l'ouverture des bureaux...

Préambule

Les PJ viennent d'être engagés dans une unité Trauma-Team (*DocWagon*) de Nightcity (*Seattle*). Ils devront se répartir les différents postes au sein de l'appareil d'intervention. Par exemple, les solos (*street samourais*) peuvent se charger de l'artillerie lourde, les gardes du corps de la récupération au sol, les techies (*interfacés*) du pilotage de l'engin, les charcudocs (*chamans/magiciens*) des soins, les netrunners (*deckers*) occupant le poste d'agent de liaison...
Cela fait maintenant deux jours qu'ils vont à la rescousse des abonnés à ce service d'urgence et tout se passe bien. Le scénario commence un jeudi soir de juin.

Au front

Alors qu'ils mâchouillent distraitement leur stick de caféine dans leur appareil d'intervention, les PJ sont tirés de leur torpeur par un ordre de mission :
"Intervention à l'angle de la 12ème et de la 30ème rue. Le client s'appelle Andrew Baskin a.k.a Trashman. Sujet mâle, type caucasien, 1,76 m, 82 kg, 45 ans, brun, yeux verts. Signes particuliers : ancienne cicatrice faciale partant du lobe de l'oreille gauche et s'arrêtant avant la carotide, tatouage bleu sur l'épaule gauche représentant une tête de renard".
Les PJ arrivent dans la minute qui suit au-dessus de l'endroit indiqué. En branchant les scanners extérieurs, ils détectent la présence de leur client, dans une impasse voisine. Lors de la manoeuvre de récupération, ils peuvent l'apercevoir, recroquevillé entre des bennes à ordures ; deux formes armées sont en train de le fouiller.
Dès que les deux voleurs percevront la présence de l'appareil, ils disparaîtront par les ruelles adjacentes.

Baskin est plutôt mal en point : livide, il est agité de convulsions et son visage est congestionné. Il ne peut pas parler et ses yeux roulent dans tous les sens. Il balbutiera alors au PJ le plus proche :

Bluebird... Contactez Bluebird". Puis il aura un terrible hoquet et mourra, son encéphalogramme affichant une ligne désespérément plate. Tout effort pour le ramener à la vie sera vain. Direction la base, la queue entre les jambes !

Passez par la morgue et touchez 20 000 !

De par le règlement de leur société, les PJ doivent assister à l'autopsie d'un client décédé durant le transport, pour déterminer notamment si sa mort est due à une erreur humaine. Le responsable des PJ, un eurasien du nom d'Éric Khac, sera présent et affichera une mine sévère. Tout se passera sans problème, jusqu'à ce que le toubib ouvre le crâne de Baskin.

Les PJ verront alors que le cerveau de Baskin n'est plus qu'un magma de métal... Comme si on y avait versé du plomb en fusion.

Le médecin sera médusé. Ainsi que Khac, qui ordonnera aussitôt que l'analysé de l'organe en question.

Puis, le petit eurasien demandera aux PJ de le suivre dans son bureau. Là, il leur demandera de faire un rapport sur leur intervention, posant plein de questions pour avoir des précisions. À la fin de leur entretien, il s'avouera intrigué par l'affaire et leur demandera d'enquêter. Pour les motiver (si nécessaire), il leur proposera 10 000 Eurobucks (*nuyen*) de prime s'ils arrivent à savoir comment Baskin en est arrivé là. Puis, il leur donnera 10 000 Eurobucks pour couvrir leurs frais durant l'enquête. Ils gardent bien évidemment l'usage de leur véhicule et de leur armement durant leurs investigations. En contrepartie, Éric réclame des résultats dans les 3 jours. À vous de jouer les petits gars !

Le passé du patient

Les PJ peuvent accéder au dossier médical de Baskin.

À première vue, c'est quelqu'un de très sain... physiquement parlant en tout cas. Sa cicatrice et son tatouage sont des héritages de son passé de soldat. En effet, Trashman est un vétéran d'un groupe de mercenaires. Il est d'ailleurs suivi par un psychologue spécialisé dans les traumatismes consécutifs à la guerre.

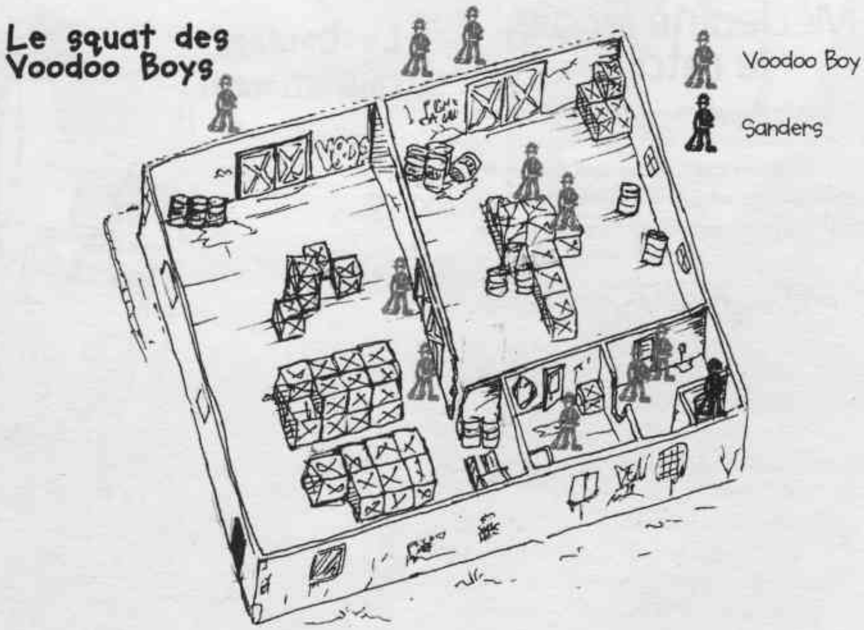
Autre information intéressante dans le dossier : en cas de problème, c'est un certain Mario Chiaya qu'il faut contacter. Mario, c'est évidemment "Bluebird". Ses coordonnées figurent dans le dossier.

Un homme en blanc

Le psy de Baskin, Norman Bates, un quadragénaire jovial et joufflu, officie dans la journée dans une clinique spécialisée. Il recevra les PJ avec réticence, sa secrétaire faisant barrage. Mais une fois en présence du toubib, ils pourront lui extorquer, par la manière douce, les informations suivantes :

- Baskin souffrait de paranoïa, due par son ancien boulot de mercenaire. Au sein d'un groupe appelé les "Bluebeasts", il occupait le poste d'agent de renseignement (comprendre éclaireur/espion). À la suite d'une opération qui aurait mal tourné, ses anciens compagnons l'ont accusé de trahison. Il fut contraint de fuir, ainsi qu'un certain Bluebird, leur ancien chef (surnommé Bluelion) l'ayant menacé de mort. Et depuis, Baskin est parano.

C'est tout ce que leur apprendra le psy.



Maison sucrée maison

Vos PJ voudront sans doute visiter l'appartement de Baskin. C'est un loft sordide, dans un immeuble ripou, d'un quartier du même tonneau. Le coin grouille de gangs. En évitant les embrouilles, les PJ devraient réussir à entrer dans l'immeuble. Pas de surveillance, l'ascenseur est en panne... bref, le plan habituel. La porte du loft est ouverte et la pièce principale est plongée dans l'obscurité. À l'intérieur, un agent corpo et trois gorilles attendent, sans agressivité apparente. Par contre, l'agent corpo semble nerveux et même fiévreux (en fait, il est contaminé).

Si les personnages ne l'en dissuadent pas, le corpo croira que ceux-ci font partie de l'équipe de Baskin et leur confiera le but de cette visite. Visiblement, le fixer avait eu un tuyau anonyme sur une boîte appelée Bromley Leisure Inc. et il avait voulu le vendre au corpo. Celui-ci avait accepté et Baskin avait organisé un run (avec Mario comme netrunner) sur Bromley, pour récupérer des données juteuses. Mais le run, assez facile, n'a pas été très fructueux. Après analyse, le projet de puce comportementale de loisirs piraté chez Bromley s'est avéré moins révolutionnaire que Baskin l'avait promis. C'est pourquoi le corpo désirait le voir, histoire de lui sonner les cloches.

L'annonce de la mort de Baskin ne troublera pas le corpo. Il décrétera que l'affaire est close. Puis il partira. En suivant et en enquêtant sur le corpo, très discrètement si on ne veut pas avoir ses gorilles sur le dos, les PJ se rendront compte qu'il travaille pour EBM (*Aztechnologie*). Il s'appelle Max Derian et s'occupe de "veille technologique" (comprendre espionnage industriel).

Les gorilles (3)

int 5	ref 8	tech 5	sf 4	bt 4
mv 6	ch 4	con 8	emp 3	

Compétences : esquive 5, lutte 5, sens du combat 8, pistolet-mitrailleur 7, perception 7.

Prothèses : cyberoptiques (IR + visée + anti-éblouissement), connexion superarme.

Équipement : arasaka minami 10 (smarté), gilet pareballes (moyen), commo masto dien, grenade fumigène.

***Shadowrun :** cf. archétype du garde du corps (P.58 du livre de règles)*

Ouvrez la cage aux oiseaux

Mario Chiaya habite dans un immeuble aussi destroy que son pote. Alors que les personnages y pointent leur nez, ils tombent sur deux solos. Ce sont deux anciens des Bluebeasts, Joey Larde et Anton O'reilly, respectivement Bluesnake et Bluebear. Ce sont déjà eux qui ont piqué une puce contaminée à Baskin, dans la ruelle. Il faut dire qu'ils ont pour ordre de faire disparaître les preuves. Ils sont présentement en tenue de combat et s'occupent d'embarquer le cadavre de Mario. Dérangés dans leur boulot, ils défourailleront pour couvrir leur fuite par les toits.

Ils abandonneront ainsi le corps de Mario, dont la tête ressemble à une pelote d'épingles, tel le personnage de Pinehead dans le film *HellRaiser*. Il est mort, le cerveau transpercé de part en part par des tiges de métal. Le matériel de netrunner est dans le même état : impossible d'en tirer quoi que ce soit. Seul indice intéressant : une photo à demi-brûlée représentant cinq mercenaires. On peut y reconnaître Baskin et Chiaya et lire au dos les noms suivants : Bluelion, Bluefox, Bluebird, Bluesnake et Bluebear.

Bluesnake & Bluebear

int 6	ref 10	tech 4	sf 8	bt 5
mv 5	ch 5	con 4	emp 5	

Compétences : esquive 5, mêlée 3, sens du combat 7, pistolet-mitrailleur 8, perception 6, discrétion 5.

Prothèses : Vitmat (sandevistan), cyberoptiques (IR + visée), connexion superarme.

Equipement : H&K MPK 11 (smarté), gilet pare-balles, casque en acier, commo de poche, Monokatana.

***Shadowrun :** cf. archétype du mercenaire (P. 62 du livre de règles)*

Médecine légale, le retour

Après examen des deux cadavres, le toubib chargé de l'autopsie pourra rendre un premier avis : les deux hommes sont morts à cause d'un dérèglement anarchique d'un agent nanotechnologique étranger. En clair, ce sont des nodules nanotechnologiques, infiltrés à l'intérieur du corps des deux hommes, qui les ont tués.

Hissez les couleurs

Peut-être vos joueurs vont-ils s'intéresser aux Bluebeasts. Ils vont alors devoir se rendre dans l'underground du mercenariat, écumant les bars à soldats tel le "Forlon Hope" (ou le *Gravity Bar North*). Grâce à leurs contacts dans la rue et en payant quelques verres à des vétérans, les PJ apprendront que le groupe des Bluebeasts a été dissous, suite à un massacre de civils innocents lors d'un affrontement entre troupes de Biotechnica et de EBM (*Shiawase et Aztechnologie*). D'après la rumeur, l'agent de renseignement des Bluebeasts aurait été payé par EBM pour donner de fausses informations à ses coéquipiers, alors aux ordres de Biotechnica.

Les deux anciens solos du groupe, Bluesnake et Bluebear, sont encore dans le circuit du mercenariat. Ils bossent actuellement pour Malcolm McLaren, alias Bluelion, leur ancien chef. Celui-ci travaille pour Biotechnica (*Shiawase*) en tant que responsable des projets de sécurité.

Bromley Leisure Inc. (B.L.I.)

Aiguillés par Max Derian, les personnages voudront en savoir plus sur Bromley Leisure Inc. Une petite enquête via la matrice leur apprendra trois choses (par ordre croissant de difficulté) :

• B.L.I. n'existait que depuis une semaine et a déposé son bilan hier ! Elle devait créer une nouvelle puce de loisir révolutionnaire, mais rien n'est jamais sorti.

• B.L.I. avait pourtant un site sur la matrice, une adresse physique et quatre employés (trois vigiles et un sysop). L'immeuble de la B.L.I., jugé insalubre, sera d'ailleurs détruit lundi matin.

• Derrière B.L.I., on s'aperçoit que les capitaux viennent, via différentes banques, de chez Biotechnica (*Shiawase*). L'entreprise aurait été montée par un certain McLaren.

En se rendant sur place, on peut découvrir un vieil immeuble décrépit. Il y a juste une plaque neuve au sigle B.L.I. sur le fronton. Les portes sont ouvertes, pas de système de sécurité, pas de vigiles (ils ont été renvoyés). Le rez-de-chaussée est vide. Au premier, par contre, on peut trouver un vrai bureau, avec terminal d'ordinateur, des armoires et... le cadavre d'Eugène Borowsky !

voodoo boys (12)

int 5	ref 7	tech 4	sf 6	bt 4
mv 6	ch 6	con 6	emp 4	

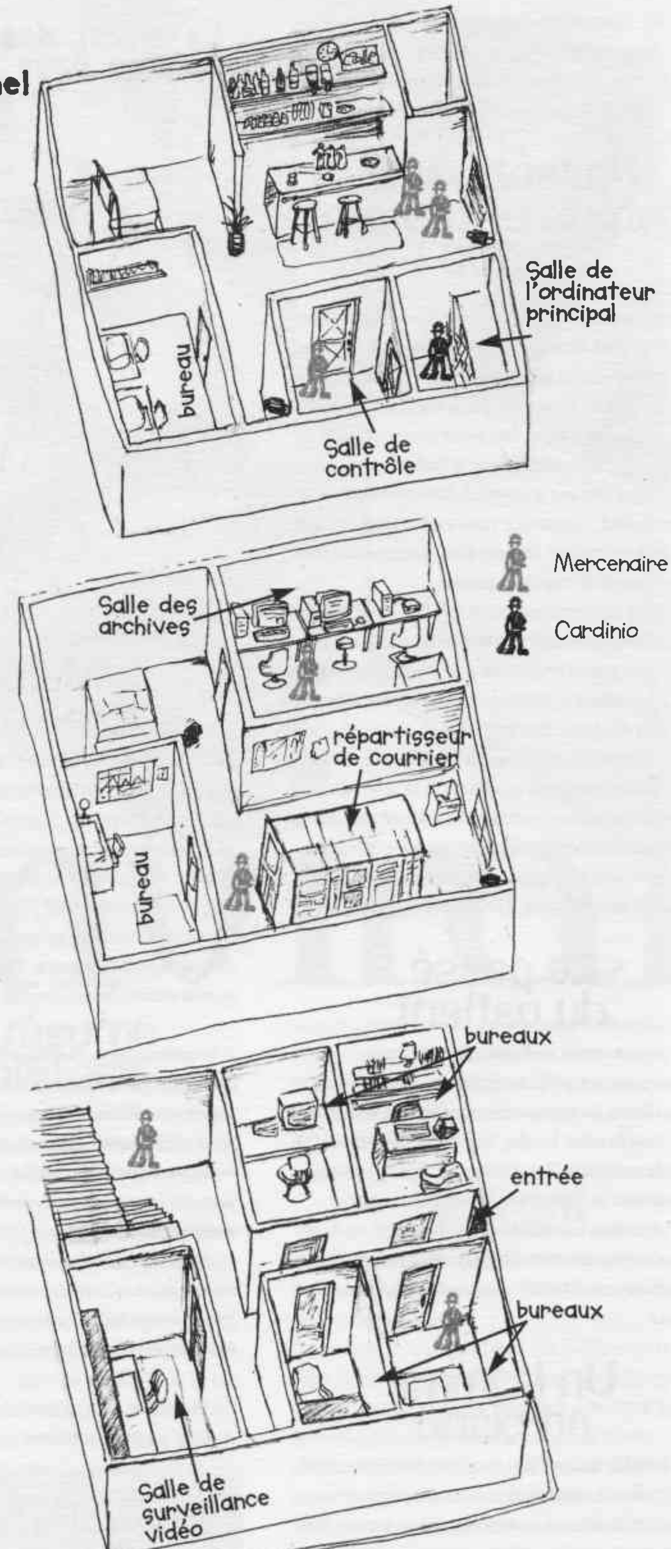
Compétences : esquive 5, mêlée 7, pistolet 4, lutte 6, intimidation 8, perception humaine 5, discrétion 7.

Prothèses : cyberoptiques (IR).

Equipement : blouson léger, Armalite 44, monocouteau.

Shadowrun : *cf. archétype du gangster (P. 57 du livre de règles), ajouter un UZI III dans l'équipement, et un des membres des Halloweeners sera un chaman rat.*

Le Centre Opérationnel

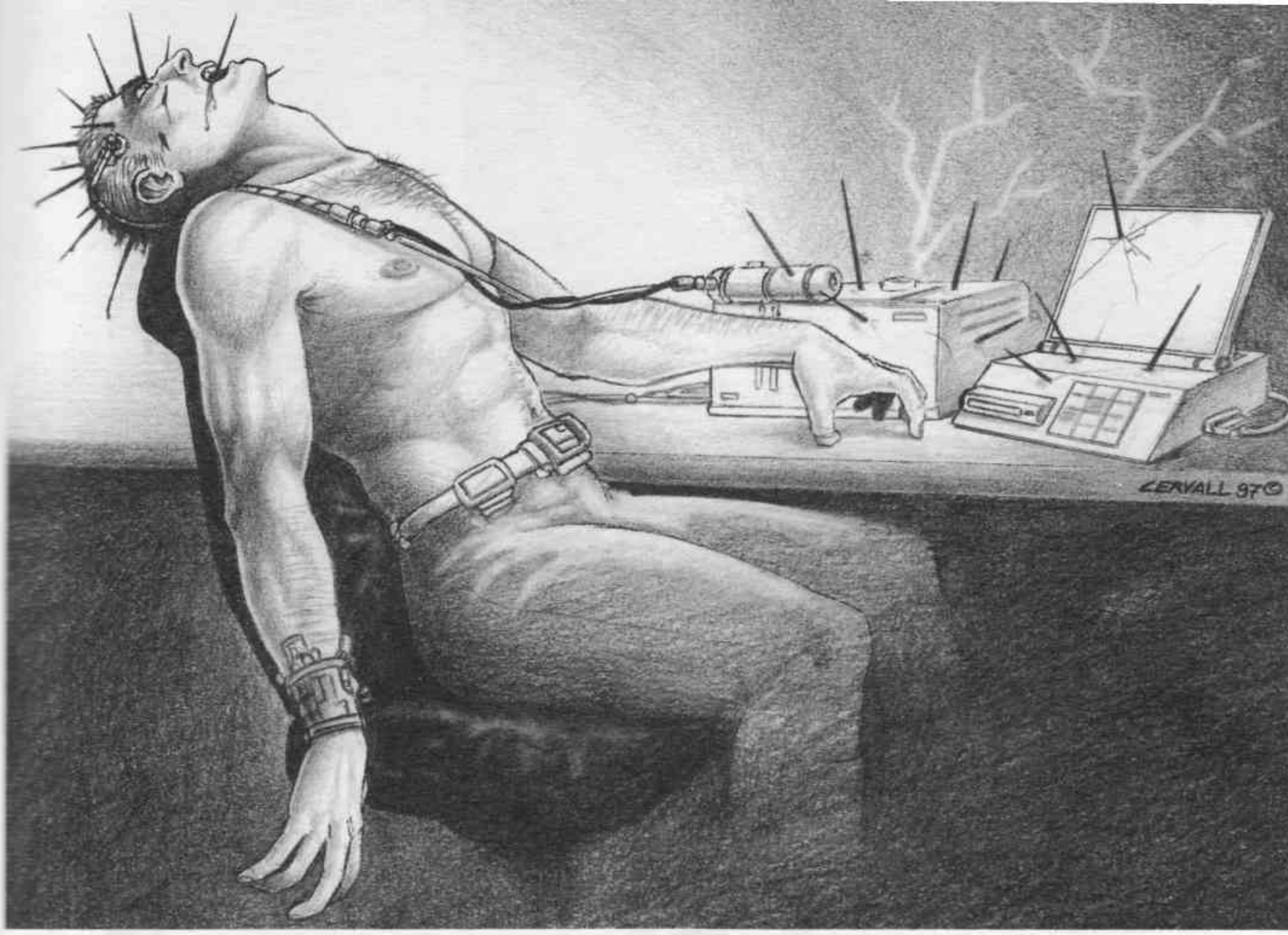


Il s'est tiré une balle dans la tête. Par terre, un téléphone. Dans une main, un flingue, et dans l'autre, un rapport sur le virus (cf. encadré "Le VEINE").

Comment en est-il arrivé là ? Il a voulu en savoir plus sur les applications des recherches demandées par McLaren. Il a mené son enquête via la matrice et a fini par aboutir à la B.L.I. Une fois les employés partis (le run de Bluebird ayant été effectué, leur boulot était terminé), il a pénétré dans les locaux, fouillé l'ordinateur et a découvert l'horreur qu'il avait contribué à créer. Puis il a contacté les deux autres scientifiques figurant dans le dossier, Cardillio et Sanders. Enfin, il a craqué et s'est suicidé.

Extraction

Au moment où les personnages découvrent tout cela, ils captent un message radio. Dick Sanders a été victime d'une extraction qui a mal tourné : les mercenaires chargés de le sortir se sont



fait canardé et leur hélicoptère est tombé en plein territoire des gangs. Sanders serait actuellement aux mains des Voodoo Boys (*Halloweeners*).

Et forcément, il est le seul à connaître la fréquence qui permet de neutraliser le VEINE.
Pour le localiser et le libérer, les PJ devront interroger leurs indics, qui leur fourniront l'adresse d'un vieil entrepôt (cf. plan 1 : le squat des Voodoo Boys).
À eux d'organiser une opération pour sortir Sanders de ce pétrin.

Neutralisation

Une fois libre, Sanders leur dira avoir été contacté par Cardillio. Celui-ci est devenu fou et lui a confié qu'il allait implanter le virus chez toutes les corporations, pour se venger d'avoir été manipulé. En fait, il compte envoyer des courriers infectés à toutes les corporations, via la matrice. Mais le plus grave c'est la contagion : imaginez le nombre d'employés innocents qui sauteront en allumant leur bécane lundi matin.
Pour réaliser cet acte terroriste, Cardillio s'est infiltré avec des mercenaires dans un des centres opérationnels gérant les envois et les transferts de courriers électroniques (cf. plan 2 : le centre opérationnel). Il suffit de 2 heures à Cardillio pour contaminer toutes les corpos de la ville. Sanders peut empêcher cela s'il envoie la fréquence à partir de ce même central. Aux PJ de l'y faire pénétrer, en éliminant les terroristes, afin d'accéder à l'ordinateur principal.
Outre Cardillio et ses mercenaires, les PJ devront également affronter les deux sbires de McLaren. Ils attaqueront aussi le central, pour éliminer toute preuve et donc toute personne au courant de l'existence du VEINE. Pour corser le tout, faites-les apparaître une fois que Sanders et les PJ auront neutralisé le virus.

Les mercenaires de cardillio (7)

int 9	ref 10	tech 6	sf 10	bt 7
mv 8	ch 3	con 8	emp 7/5	

Compétences : esquive 5, mêlée 4, sens du combat 4, fusil 5, pistolet 4, perception 5, discrétion 3, se cacher 4.
Prothèses : cyberoptiques (IR + visée), connexion superarme, filtre nasaux.
Equipement : FN-FAL (smarté), veste blindée (PA 18), pistolet militech avenger, commo masto dien, Monokatana.
***Shadowrun :** cf. archétype du street samouraï (P. 62 du livre de règles), ajouter un AK-97 dans l'équipement. Un des membres du commando sera un ex-mage corporatiste combattant (P.56)*

Le VEINE : Virus Évolutif d'Intervention Nanonéocrotique Externe

Mis au point par le trio Sanders, Borowsky et Cardillio, le VEINE élimine physiquement le fichier volé, le netrunner, le fixer, le corpo, avant de s'en prendre à la corporation fautive... Et bien sûr sans qu'il y ait moyen de remonter jusqu'à l'origine.
Le VEINE est une habile combinaison entre les contre-mesures informatiques, la nanotechnologie et la virologie classique. Le VEINE est une sacrée saloperie, oui ! qui agit comme un électro-aimant sur les métaux avec lesquels il entre en contact, qu'il s'agisse des composants du deck d'un netrunner ou des millions de particules métalliques qui transitent par notre système sanguin.
En fait, le VEINE est intégré directement dans la structure des fichiers : il est donc indécelable. Tant que le fichier reste au sein de la corporation qui l'a créé, on peut le manipuler sans danger car le "virus" qui le protège est inhibé par un système de fréquence. Mais dès que le fichier en sort, il commence à muter, selon le support rencontré, et à devenir mortel dès qu'on le manipule (lecture, duplication, transfert...).
• **1ère étape** de la mutation (sur le deck pirateur) : le virus dans le fichier sécrète des nodules qui pénètrent dans le deck du netrunner. Dès que celui-ci se reconnecte, les nodules font s'agréger les particules métalliques microscopiques de la zone de contact avec le deck, c'est-à-dire le cerveau, qui se tranforment alors en tiges métalliques qui lui perforent le crâne. Simultanément, le deck est transformé en pelote d'épingles et tout ce qui est dedans (ainsi que ses périphériques) est irrécupérable. C'est ce qui est arrivé à Bluebird.
• **2e étape** de la mutation (sur une puce contenant le fichier ou une duplication du fichier) : les nodules altèrent la structure moléculaire de la puce. Au bout de quelques heures, certaines parties métalliques de la puce, contaminée à son tour, sécrètent des nodules. Le simple fait de la toucher ou de la transporter met alors le possesseur de la puce en contact avec des nodules qui s'infiltrent sous la peau, remontent au cerveau et le "métallisent" en 24 heures. La puce se désagrège en deux jours. C'est ce qui est arrivé à Baskin et va arriver à Max Derian de EBM (Aztechnologie) dans les heures à venir.
• **3e étape** de la mutation (dans un réseau corporatiste) : une fois le fichier volé installé, il lance un sous-programme ultra-discret qui va lister les différentes adresses connexions, serveurs et filiales de la corporation. Puis, le fichier se déduplique et va aller se copier dans tous les terminaux de la corporation et de ses filiales, en commençant par les plus proches. L'opération ne dure que quelques secondes. Puis, dès qu'on allume un terminal contaminé, il explose par un court-circuit, en déchiquetant son utilisateur et en provoquant des incendies. C'est ce qui se produira dans les locaux de EBM (Aztechnologie) le lundi matin.
• Le seul moyen de neutraliser le VEINE consiste à envoyer un certain signal d'une fréquence spéciale dans le deck, la puce ou le terminal contaminé. Le seul a pouvoir le faire, c'est évidement Sanders. Cette fréquence "tue" instantanément le virus. Par contre, un humain contaminé ne peut être sauvé.

Texte : Jeff
Illustrations : Greg Cervall
Plans : Thibaud Béghin



Les fêtes de

Un scénario pour *Elric*

Que faire pendant deux semaines dans une ville coupée du reste du monde par les marées d'équinoxe ? Participer aux bals et aux fêtes qui fleurissent à chaque coin de rue ? Essayer de s'y retrouver dans les masques que portent les habitants et qui déterminent le métier qu'ils exercent pendant ces quinze jours ? Arrêter un tueur en série avant qu'un ami ne soit exécuté à sa place ? Se sortir d'une embuscade tendue dans les bas-fonds dédaléens de la ville ? Compter les morts dus à l'épidémie de crognote bubonique qui fait rage ? Déjouer un complot diplomatique en pénétrant dans une ambassade alliée noyautée par le Chaos avant que la flotte de Pan Tang ne donne l'assaut ? Les Fêtes de l'Équilibre sont réputées dans tous les Jeunes Royaumes. Détendez-vous et appréciez vos 15 jours de vacances...

Synopsis

Prosopidia constitue une proie facile pendant les Fêtes de l'Équilibre : la ville est sens dessus dessous et personne n'occupe sa fonction habituelle. Le fait qu'elle soit coupée du continent (une garantie contre les invasions) est catastrophique lorsque se déclare une épidémie (pas de secours extérieur, pas de fuite). Un sorcier de Pan Tang, prêtre de Voroon, l'a parfaitement compris et profitera d'une rivalité diplomatico-matrimoniale pour déclencher sa spécialité : la crognote bubonique. Shaïna, l'héritière du Comté de Prosopidia, a en effet deux soupirants : l'héritier du Duc de Cadsandria (qui a la faveur du Comte) et Leïtan (cousin de Shaïna et n°2 sur la liste de succession à Prosopidia), favorable au royaume de Filkhar, qui le soutient en retour. Une semaine avant les Fêtes, les dirigeants de cette nation dépêchent un attaché d'ambassade extraordinaire (de Kenmoor) chargé de plaider la cause de Leïtan auprès du Comte et de Shaïna. Cet attaché est intercepté par notre prêtre pan tangien, depuis longtemps infiltré à Filkhar, qui prend son apparence (mais oui c'est possible) et le remplace. Il conseillera à Leïtan d'éliminer Shaïna (et de maquiller l'assassinat en serial killing rituel ; on reconnaît la délicatesse pan tangienne !) et déclenchera la crognote bubonique (une invocation, 3 à 4 jours d'incubation et le tour est joué) pour affaiblir la ville avant l'assaut de la flotte de Pan Tang. Et puisqu'un groupe vient d'arriver de Cadsandria (les PJ), autant leur faire porter le chapeau (un peu de discorde entre deux nations loyales ne peut pas faire de mal). Comme les PJ ne se laisseront pas faire (enfin espérons), le prêtre, sous les traits de de Kenmoor, loue également les services du Chevalier (chef des voleurs des bas quartiers) pour faire évader Leïtan de prison et abattre les PJ, par trop gênants. Pour retourner la situation, le prêtre abandonne l'apparence de de Kenmoor et prend enfin l'apparence de Leïtan, après l'avoir tué. Si ce subterfuge marche sans problème auprès du Grand Prêtre d'Arkyn,

> **Motivations des principaux PNJ**
>
> **De Kenmoor** (ou quelle que soit sa véritable identité) : propager la crognote (source de pouvoir pour son dieu) dans la ville pour la déstabiliser et l'affaiblir avant l'invasion pan tangienne.
>
> **Leïtan :** ne pouvant épouser sa cousine, il la tue sur les instances de de Kenmoor.
>
> **Le Chevalier :** chargé par de Kenmoor de faire évader Leïtan et de tuer les PJ. Peut être retourné par ceux-ci.

l'équilibre

un peu sénile, ce n'est pas le cas de l'ambassadeur de Filkhar, assassiné lors des funérailles du Comte (la crognote s'attaque à tous, petits et grands). C'est vers le Grand Prêtre de Donblas et ses Assassins Bleus que devront se tourner les PJ pour obtenir soutien et assistance. Ce sont eux qui règleront le problème à la base par un assaut contre l'ambassade de Filkhar, siège de tous les maux et origine de la crognote.

Bienvenue à Prosopidia !

En récompense de bons et loyaux services, le Duc de Cadsandria envoie l'équipe des PJ (qui devra compter au moins un sorcier) en vacances tous frais payés à Prosopidia, pour les fameuses Fêtes de l'Équilibre. Il les charge en même temps d'une mission simple : remettre au Comte de la ville un pli scellé que le Duc ne veut pas faire transiter par les canaux diplomatiques habituels (le Duc insistera sur le caractère officieux de la mission et sur le fait que la missive doit être remise en mains propres). S'ils ne résistent pas à la curiosité (malus de 10 au jet de Faire un piège ou Crocheter pour manipuler le sceau sans l'endommager), les PJ découvriront que le Duc fait état de son accord de principe en vue du mariage de son fils aîné avec Shaïna, fille unique et héritière du Comte de Prosopidia. Les PJ pourront voyager par mer (arrivée par l'Arsenal) ou par terre, jusqu'au poste frontière côté continent. Ils devront dans tous les cas laisser à l'arrivée leurs armes, éventuellement leur monture et acheter (10 GB) un masque de "non-résident", que tout un chacun se doit de porter pendant la durée des Fêtes (le proverbe est connu : "Seuls les assassins ne portent pas de masque pendant les Fêtes".). S'ils ne le connaissaient pas déjà, c'est à ce moment qu'ils apprendront le principe des Fêtes (cf. extrait du "Guide Bleu des Jeunes Royaumes"). Tout au long du scénario, TOUS les PNJ rencontrés (sauf précision contraire) n'exercent leur métier que pendant les deux semaines que durent les festivités et sont donc généralement incompétents, ce qui devrait considérablement gêner les PJ. Qui peuvent chercher à rencontrer le Comte immédiatement ou remettre leur visite à plus tard. Au palais comtal, ils apprendront que le vrai Comte a déjà pris son logement pour la durée des Fêtes. Ils pourront, en insistant, rencontrer le Grand Chambellan et le convaincre de les mener (sous escorte) au logis de celui-ci (une échoppe de tailleur - la profession que le Comte a choisi d'exercer pendant ces fêtes). Le Comte (la cinquantaine grisonnante) prendra connaissance du message et promettra une réponse à la fin des Fêtes. Les PJ n'auront plus qu'à se trouver une auberge et profiter de leurs vacances en participant aux bals, fêtes et réjouissances quasi permanentes pendant 15 jours (les carnavals de Rio ou de Venise vous disent quelque chose ?).

Extrait du "Guide Bleu des Jeunes Royaumes"

Bâtie sur une lagune à quelques encablures du continent, à la limite de Filkhar et de Lormyr, la ville-comté de Prosopidia est caractérisée par ses rues très étroites et surtout par son dense réseau de canaux, sur lesquels circule une myriade de barques plates. Les chevaux et les armes (à l'exception de celles à une main et des dagues de lancer) y sont interdits, déposés au poste frontière et récupérés en sortant. Pendant les deux semaines de l'équinoxe de printemps, la ville est isolée du continent par de violentes marées et des courants rapides, qui empêchent toute sortie en mer. Des bals et des réjouissances incessantes marquent les Fêtes de l'Équilibre qui s'y déroulent alors. Au début de celles-ci, chaque habitant tire au sort un logement qu'il occupera et une profession (associée à un masque) qu'il exercera pendant ces 15 jours. Seuls trois personnages échappent à cette règle : le Grand Chambellan (responsable de l'administration et de la gestion des affaires courantes), le Grand-Prêtre de Donblas (qui proclame le début des Fêtes) et le Grand-Prêtre d'Arkyn (qui proclame la fin des Fêtes). Bien que de mauvaises langues insinuent qu'il s'agit là d'un hommage au Chaos (dont les cultes sont pourtant sévèrement réprimés dans la ville), ces vieilles traditions trouvent leur justification dans la découverte éphémère de la façon de vivre et d'un métier dont, par définition, on ignore tout. Après quelques verres, certains vous confieront que ces Fêtes, et l'exutoire qu'elles représentent, constituent une soupape salvatrice à l'ordre rigide de la société qui règne le reste de l'année....

Tueur de dames

Le lendemain de leur arrivée, les PJ peuvent entendre parler d'un crime (une femme égorgée et marquée d'un triangle au front). Ces bruits enfleront le lendemain (il y aura en fait un meurtre par nuit). La troisième nuit, Shaïna est assassinée de la même façon. Pendant cette nuit, le PJ sorcier (ou le plus puissant d'entre eux) sera dénoncé par un faux témoin préférant garder l'anonymat, arrêté et transféré à la prison attenante au temple de Donblas. Il sera condamné le lendemain à être crucifié la tête en bas, à l'aube suivante. Les PJ peuvent relativement aisément faire évader leur coéquipier de la prison, qui n'est gardée que par 6 miliciens. Ils ne feront néanmoins pas l'économie d'une chasse au meurtrier, automatiquement soupçonnés qu'ils seront d'avoir délivré leur camarade.

L'enquête

Si, comme nous n'en doutons pas, les PJ cherchent à savoir pourquoi on les a impliqués dans cette série de meurtres, ils découvriront les indices suivants : le crime profite à Leïtan (maintenant héritier du Comté) ; on a pu retrouver dans la main d'une des victimes un morceau de tissu bleu de bonne qualité brodé de fils d'or (les armes de Prosopidia, que porte Leïtan, représente un lion d'or sur fond azur) ; un assassin (ou plus difficilement, un voleur) s'apercevra en examinant les cadavres (entreposés au temple de Donblas) que les victimes ont été égorgées à l'aide d'un fil d'acier. Une perquisition au domicile de Shaïna donnera, quant à elle, les résultats suivants : la boîte contenant son masque a été forcée (le meurtrier connaissait donc son apparence et son domicile) ; dans une lettre signée "L.", l'expéditeur déplore que son attachement à la personne de la future comtesse soit méprisé. Au domicile de Leïtan (dont on peut obtenir l'adresse par le Grand Chambellan), les PJ pourront trouver une lettre signée "S." refusant l'alliance proposée par Leïtan, ainsi qu'un fil d'acier légèrement taché de sang. Il ne restera plus qu'à filer Leïtan pour le confondre (seule preuve capable de convaincre les autorités). Au vu des éléments accablants rassemblés par les PJ, Leïtan ne se défendra que faiblement et avouera ses crimes au prêtre de Donblas. Jugé le lendemain, il est condamné à la peine capitale, qui est commuée en bannissement à vie (il est membre de la famille régnante) ; il sera détenu à la prison du temple jusqu'à la fin des Fêtes. Le PJ soupçonné sera officiellement innocenté (avec les excuses contraintes du prêtre de Donblas). C'est alors que commence l'épidémie de crognote bubonique.

Les bas-fonds

Rentrant un soir par des ruelles sombres, les PJ seront approchés par un groupe de (PJ + 2) mendiants. Au contact, ceux-ci se redresseront, sortiront leurs armes et engageront le combat. Si les PJ ont le dessous, un archer interviendra, leur sauvera la mise et disparaîtra sans laisser de trace (les PJ les plus observateurs ont pu

La crognote bubonique.

C'est une maladie imaginée par Balo (Dieu des Bouffons), propagée par Vooron (Propagateur des maladies) et qui se développe en 4 jours (perte temporaire d'1D4 CON cumulatifs par jour). Les victimes sont prises de fous rires de plus en plus longs et intenses, jusqu'à en étouffer, à moins d'inciser, avec une lame d'argent, les bubons qui apparaissent sur leur cou. L'opération nécessite un jet sous 1xPOU pour résister aux atroces douleurs. En cas de succès, 1 pt POU est perdu définitivement et absorbé par Balo et Vooron. Même ainsi, toute personne ayant contracté la maladie éclatera dorénavant de rire à la simple mention des noms de Balo et Vooron.
N'oubliez pas que l'épidémie se déclenche à partir du 3ème ou 4ème jour et qu'elle se répand rapidement dans la ville.



remarquer que, depuis deux jours, une ombre les suit à distance). Les flèches portent un triangle gravé sur la pointe (certains reconnaîtront la marque des Assassins Bleus, au service de Donblas). Dès que deux des leurs sont au tapis, les mendiants prennent la fuite vers les bas quartiers. Les PJ peuvent les poursuivre ou, le cas échéant, "convaincre" un mendiant capturé de leur servir de guide jusqu'au commanditaire de l'embuscade. Les PJ ne tarderont pas à se perdre dans l'enchevêtrement des ruelles étroites et sinistres de la partie est de la ville. Ils pourront peut-être se rendre compte qu'ils tournent partiellement en rond (le temps de laisser aux sbires l'opportunité de prévenir le comité d'accueil) lorsqu'ils déboucheront sur une place où les attend la bande du Chevalier. Nos héros n'ont plus qu'à se rendre ou à succomber sous le nombre. Avant une issue fatale, le Chevalier intervient et fait cesser le combat. Les PJ désarmés seront conduits dans sa demeure (une grande bâtisse, style entrepôt avec appartement à l'étage). Interrogés par lui et reconnus, ils seront transférés dans une pièce à l'arrière du bâtiment, à l'exception du PJ féminin le plus attirant ou d'un voleur qui peut lui paraître doué, que le Chevalier tentera de convaincre, en échange de sa vie, de rejoindre sa bande. Le reste du groupe est enfermé dans une cage de fer, suspendue au-dessus d'un canal. Nous sommes à marée basse, il suffira d'attendre quelques heures pour que la mer submerge complètement la cage... Ne laissez que très peu d'espoirs de sauvetage et d'initiative aux PJ. Le secours sera extérieur (après un certain temps de montée des eaux) : le PJ retenu par le Chevalier et qui aura faussé compagnie à son geôlier ou l'Assassin Bleu qui les file peuvent intervenir. Si les PJ cherchent à savoir pourquoi on leur en veut à ce point, qu'ils demandent au Chevalier, seul à savoir. On peut le contraindre, le convaincre ou le corrompre. Le Chevalier dira alors 1) avoir été payé par de Kenmoor, un filkharien pour 2) faire évader Leïtan de prison et 3) éliminer les PJ.

Meurtre en direct

Ce même jour s'est répandue la nouvelle de la mort du Comte (le vrai) décédé de la crognote. Les funérailles publiques (ainsi que la proclamation du nouveau Comte de Prosopidia) sont prévues pour le lendemain soir. Les obsèques, auxquelles assiste une bonne partie de la population, se déroulent dans la grande salle du temple d'Arkyn. Au moment de la proclamation du nouveau Comte (Rehovat, neveu du défunt et frère cadet de Leïtan), le Grand Prêtre d'Arkyn fait une déclaration. Il explique que Leïtan a été manipulé par des agents du Chaos venus de l'étranger pour accomplir des meurtres destinés à l'écarter du pouvoir, que ces agents à la solde de Cadsandria (les PJ vont vite se reconnaître) sont encore à Prosopidia et ont répandu la crognote pour déstabiliser la ville, qu'il est temps que l'héritier légitime prenne les choses en main et chasse ces impies... Leïtan fait alors son apparition sous les murmures de la foule et commence à confirmer les dires du prêtre. L'ambassadeur de Filkhar, dans les premiers rangs, se lève et, désignant Leïtan, "... mais c'est impossible, tu ne peux pas...". Avant qu'il n'ait fini sa phrase, il s'écroule, une dague plantée dans le dos. Dans la panique qui suit, les PJ pourront peut-être voir s'échapper l'assassin (Shiyrak-k, le démon de combat de de Kenmoor) mais pas l'arrêter. L'ambassadeur est mort sur le coup : on découvrira sur la dague un poison violent dont (Conn. des Plantes) un des composants ne s'obtient qu'à Pan Tang. Leïtan, en accord avec le Grand Prêtre d'Arkyn, se réfugie à l'ambassade de Filkhar, seule capable d'assurer sa sécurité. Les PJ sont à nouveau en mauvaise posture, recherchés par les serviteurs d'Arkyn. C'est au plus tard maintenant qu'ils seront contactés par les Assassins Bleus et priés d'assister à une cellule de crise au temple de Donblas, présidée par le Grand Prêtre (qui ne peut tolérer que Leïtan règne) et en présence de Rehovat. Les PJ pourront confronter leurs informations avec celles du Grand Prêtre (profitez-en pour clarifier ce qui peut l'être). La seule solution s'imposant est une intervention commando. Évidement, il est hors de question que des Prosopidiens entrent par effraction dans une ambassade alliée. Les PJ étant maintenant recherchés, ils ont tout intérêt à se porter volontaires.

Mission impossible

Selon ce que les personnages auront déjà compris de l'affaire, leur but sera différent : extraire Leïtan et le ramener au temple de Donblas ou neutraliser l'individu se faisant passer pour Leïtan et arrêter l'épidémie de crognote, dont l'origine est à l'ambassade. L'opération se déroulera de nuit et le Grand Prêtre recommande la discrétion. L'ambassade se compose d'une cour intérieure pavée (bordée de murs de 3m de haut et d'une grille à l'entrée) avec poste de garde (6 hommes, dont 2 équipés et immédiatement opérationnels) séparé du bâtiment principal. Deux hommes patrouillent dans la cour et deux autres à l'intérieur du bâtiment. La bâtisse est adossée à un canal et il faut grimper le long des murs glissants jusqu'aux premières fenêtres.

On passe de la cour au bâtiment par une double porte donnant sur un vaste hall en marbre (attention ! ça résonne, surtout en armure) avec un escalier conduisant aux étages (rien d'intéressant au rez-de-chaussée). 1er étage : pièces administratives ; 2ème étage : les quartiers de l'ambassadeur. Là, on pourra entendre deux voix : ce sont de Kenmoor et Shiyrak-k, en train de commenter leur coup (profitez-en pour rancarder les PJ sur ce qu'ils ne savent pas encore, l'épidémie, la flotte de Pan Tang, les morts de Shaïna et de l'ambassadeur...). Au moindre bruit dans le couloir, Shiyrak-k sort et engage un combat à mort, pendant que de Kenmoor commence à invoquer un démon de combat, juste pour corser le tout. Si tout est perdu, de Kenmoor utilise son démon de voyage (un grand miroir en pied) pour se téléporter. Le miroir peut ensuite exploser (le démon se dématérialise) ou, au choix du MJ, les PJ peuvent le suivre et aboutir, selon les développements futurs de la campagne, dans la jungle de Pan Tang, sur un univers parallèle.... S'ils restent sur place, les PJ trouveront les preuves d'un complot chaotique visant, à partir de Filkhar, à conquérir Prosopidia, plus un grimoire contenant le rituel permettant d'invoquer Voroon et de provoquer la crognote, ainsi que la recette d'un antidote très efficace. Il vaut quand même mieux vider les lieux avant l'intervention de la garde (éventuellement renforcée d'éléments du temple d'Arkyn), rameutée par le tumulte du combat.

La folie des grandeurs

L'épidémie de crognote perd de sa virulence dès le départ de de Kenmoor. À la fin des Fêtes, les premiers marins accostant font état de la présence d'une flotte de Pan Tang qui se dirigeait vers Prosopidia mais a changé de cap. Lors de sa cérémonie d'investiture, Rehovat, nouveau Comte, nomme les PJ "Grands de Prosopidia", degré de noblesse leur permettant de garder leur couvre-chef devant lui et d'entrer à cheval dans les temples. Ils recevront également une dotation en terre sur le continent. Ils pourront être chargés d'informer le Duc de Cadsandria des événements de Prosopidia. Filkhar nommera un nouvel ambassadeur qui niera toute tentative d'ingérence dans les affaires intérieures de Prosopidia et reportera la faute sur Pan Tang. On peut néanmoins prévoir que les PJ ne seront pas les bienvenus à Filkhar. De plus, ils ont maintenant un ennemi mortel, de Kenmoor, dont ils ne connaissent pas la véritable identité et qui est capable de changer d'apparence...

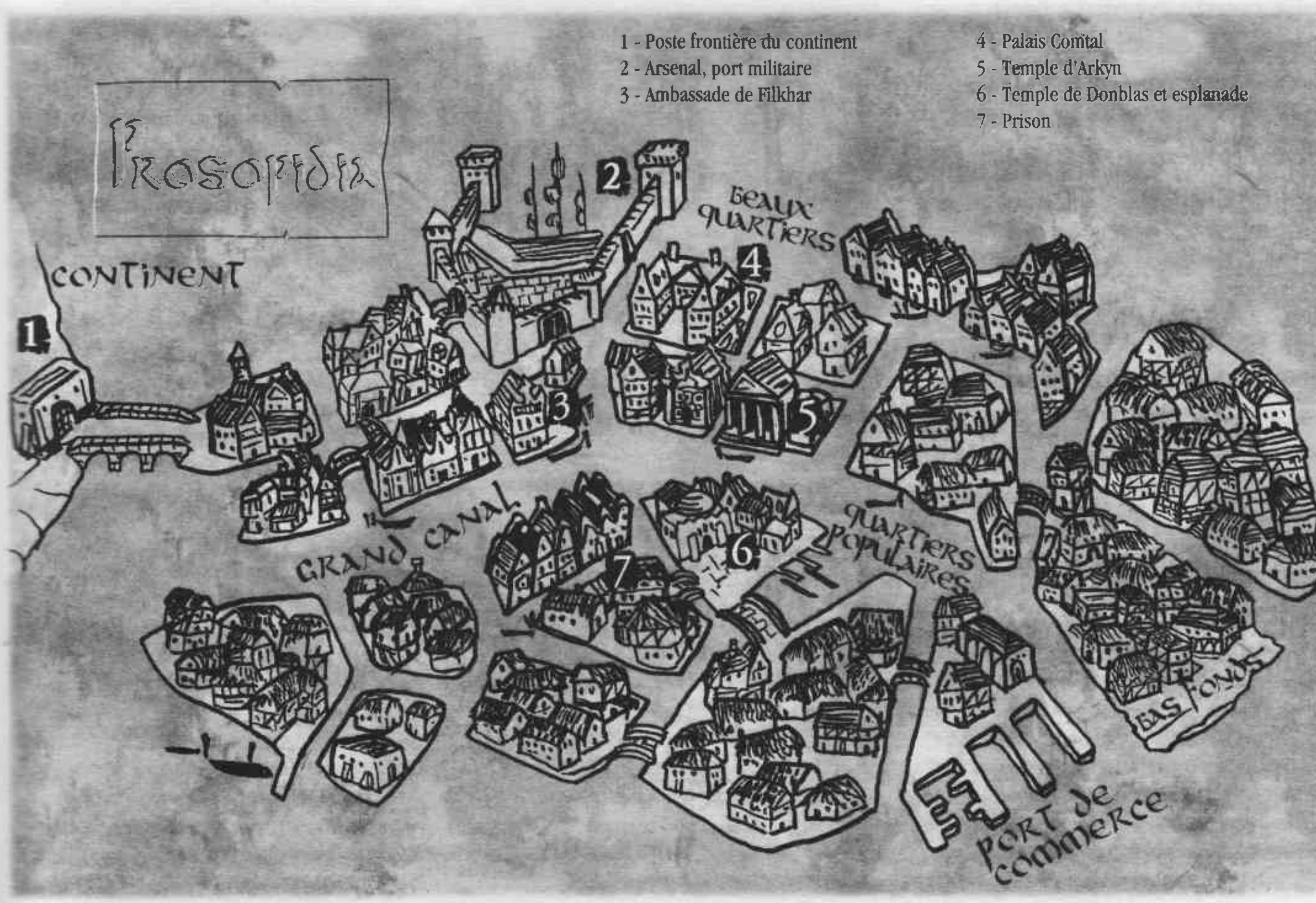
Quelques PNJ

- ***de Kenmoor***, prêtre-sorcier 4ème rang, POU 22, INT 22.
Possède 2 salamandres, chacune dans une dague. Peut prendre l'apparence d'une victime consacrée à son dieu en 5h de rituel. Dispose du pouvoir de provoquer les épidémies par invocation de son dieu.
- ***Shiyrak-k***, démon de combat au service de de Kenmoor FOR 22, CON 17, TAI 19, DEX 9 (+ 2D6 dégâts) ; hache lormyrienne 80 %, dague de lancer 70 %.
- ***Sbires du Chevalier***, voleurs, FOR 7 à 11, CON 9 à 14, TAI 8 à 12, DEX 11 + 1D4.
- ***Miliciens de la prison*** FOR 7 +/- 1D4, CON 8 à 10, TAI 8 à 12, DEX 7 à 11 ; épée courte 30 à 45 %
- ***Gardes de l'ambassade et sbires d'Arkyn***
FOR 12 +/- 1D4, CON 10 à 13, TAI 8 + 1D4, DEX 8 à 12 ; épée large ou Hache des mers 60 à 70 %

Quelques masques à Prosopidia

Fonction ou profession associée	Apparence
Comte	Sur tout le visage, doré
Batelier	Loup noir avec dentelle sur le bas du visage
Herboriste	En cuir avec gerbes et plantes
Tailleur	Tissus de différentes couleurs sur cuir
Aubergiste	Jovial, souriant, avec pommettes rouges
Forgeron	Brun-rouge, grimaçant
Écrivain public	Sérieux, quelques plumes et caractères sur les joues
Garde (milice)	Jaune, menaçant, les yeux soulignés de rouge, barres rouges sur les pommettes suivant les grades
Non-résident (touriste quoi)	Ovale, moitié blanc, moitié en fondu de couleur

Texte : Jean Marc Vanacker
Illustrations : Alain Gassner
Plan : Thibaud Béghin





Merci pour tout !

Un scénario pour *Earthdawn*

Cette courte aventure pour *Earthdawn* est en fait le début d'une campagne, puisqu'elle met les PJ aux prises avec une horreur tellement puissante qu'il faudra bien une campagne entière pour l'éliminer. D'autant qu'ils seront, à partir du moment où ils la rencontreront, frappés par une maladie qui grignotera peu à peu leur santé et leur karma.

L'histoire jusqu'à présent

Azmodan le nethermancien est un individu fort paradoxal : il est débutant dans son art mais désire entrer en contact avec des forces très puissantes. Pour cela, il doit récupérer un grimoire magique, enfermé dans un Caern qui n'a pas encore été rouvert (en fait, ses habitants ont préféré rester à l'écart du monde pour que l'horreur qu'ils hébergent ne puisse s'échapper). Il propose donc aux PJ d'entrer dans le Caern et de récupérer le livre. L'existence de ce livre lui a été révélée par un voyageur de passage, un ork skyraider solitaire. Ce dernier est en fait possédé par une horreur, amie de celle qui est enfermée dans le Caern en question. Elle seule sait que le vol du livre déclencherait immédiatement la libération de son amie. Reste à espérer que les PJ ne tomberont pas dans un piège aussi énorme. On parie ?

Le nethermancien et son garde du corps

L'aventure commence à Bartertown, à l'entrée du royaume de Throal. Les PJ sont à la recherche d'un travail et un nain de leur connaissance leur arrange un rendez-vous avec un nethermancien du quartier. Ils se rendent chez lui à la nuit tombée. Son "laboratoire " est des plus terrifiants, mais on peut gager que les PJ en ont vu d'autre. Le nethermancien qui les accueille semble aussi bizarre que ses confrères et, chose qui parle en sa faveur, il est accompagné d'un troll skyraider qui reste à l'écart et acquiesce mécaniquement chaque fois que le nethermancien dit quelque chose. Il dit s'appeler Azmodan et propose aux PJ une mission relativement simple : se rendre dans un Caern situé dans les montagnes de Tylon (à quelques jours de voyage de Bartertown) et en ramener un livre magique intitulé *Les secrets de Mooras* (des recherches au sujet de ce "Mooras" ne donneront rien, même dans la grande bibliothèque de Throal). Azmodan précise que ce livre ne peut être utilisé que par un nethermancien et qu'il n'a pas de valeur intrinsèque réelle. Il offre aux PJ 20 pièces d'argent pour leurs faux frais, plus deux pièces élémentaires d'air pour chacun à la remise du livre (chaque pièce vaut environ 100 pièces d'argent). Si les PJ enquêtent sur le nethermancien, ils s'apercevront qu'il n'est pas trop mal vu dans le quartier et qu'il aide même quelquefois les sans-abri à passer une nuit au chaud. Le troll n'est pas très connu. Il est arrivé à Bartertown quelques semaines auparavant et ne sort pas de chez Azmodan. Il est évident qu'il ne se comporte pas du tout comme un skyraider digne de ce nom. Il sera impossible d'en savoir plus. Si les PJ attaquent le troll, il ne se défendra pas et mourra sans un cri (l'horreur qui le possède ira directement chercher un nouvel hôte, abandonnant le troll à son triste sort). Si les PJ enquêtent sur le Caern où est enfermé le livre, ils apprendront qu'il se nomme Ba'Shek et qu'aux dernières nouvelles, il n'est pas encore ouvert. Toutes les expéditions organisées pour entrer en contact avec les habitants du Caern se sont soldées par un échec.

Le voyage

Il se déroule sans encombres, à moins que le MJ ne souhaite mettre un peu d'ambiance. Une rencontre avec des pillards skyraiders pourrait même donner quelques remords aux PJ s'ils se méfient déjà du garde du corps d'Azmodan. Il n'est pas du tout comme ses frères de sang... Reste à saupoudrer le périple de quelques créatures fantastiques, sans qu'elles aient d'ailleurs besoin d'attaquer les PJ, ça rendra le voyage plus passionnant encore (un vol d'oiseaux Chakta ou un griffon solitaire serait du plus bel effet).

Le Caern

Les montagnes de Tylon sont relativement inhospitalières et le Caern Ba'Shek n'y fait pas exception. L'entrée se trouve à flanc d'une colline de pierres grises et est bloquée par une immense porte de bronze et d'acier. Toute sa surface est couverte de runes magiques et l'ensemble fait bien dix mètres de haut. Quoi que les PJ fassent pour se faire connaître, ils seront confrontés au silence

le plus total. Frapper sur la porte ne donnera rien. Tenter de la forcer ou de la détruire encore moins. Il semblerait que l'aventure s'arrête là. Si les PJ explorent un peu les alentours (ou s'ils passent quelques heures à observer, cf. ci-dessous pour la fumée), ils finiront par trouver une sorte de cheminée naturelle, au sommet de la colline, qui s'ouvre entre deux grands rochers. Toutes les quatre heures, il en sort une fumée épaisse et nauséabonde. La descente dans ce boyau est possible, même s'il faut bien calculer son coup, histoire de ne pas être enfumé comme un vulgaire blaireau. Cette cheminée est en fait une issue de secours utilisée par les habitants du Caern pour sortir de temps en temps à la surface. Elle sert aussi au boucher pour fumer ses jambons. Reste à savoir pourquoi les habitants du Caern n'ont pas ouvert la porte principale, mais ceci est une autre histoire (cf. ci-dessous). La descente nécessitera un jet de grimper (difficulté 10 ou 15 si la descente s'effectue pendant une projection de fumée). En cas d'échec, le malheureux tombera d'environ 10 mètres sans pouvoir se rattraper. L'arrivée se fait dans une sorte de grande cheminée, au milieu de dizaines de petits jambons. Un homme les attend (il a entendu des bruits dans la cheminée) avec un grand sourire et un non moins imposant hachoir. Il est bientôt rejoint par une dizaine d'hommes en armes. Les PJ feraient bien de trouver une bonne raison pour expliquer leur présence.

Les habitants du Caern

Une fois le premier moment de surprise passé, les PJ s'apercevront rapidement que les habitants du Caern ne sont pas si belliqueux que cela. Le fait d'apparaître par la cheminée a simplement fait penser aux habitants que les PJ n'étaient que de pauvres pillards, ce qui a failli déclencher une bataille rangée. Donc, peu de temps après leur arrivée, les PJ seront présentés au chef du Caern, un certain Malok. C'est visiblement un adepte, certainement un guerrier. Il est relativement âgé (environ 40 ans) et n'a pas l'air de s'être battu depuis des années. Sa sagesse et son intelligence semblent dépasser largement sa force et son adresse. Tout pour faire un bon chef... Mais la chose la plus curieuse est que tous les habitants du Caern n'ont plus ni cheveux ni dents (et ils semblent s'en passer très bien : toute leur nourriture est basée sur des ingrédients liquides ou semi-liquides).

Mais l'organisation du Caern tient aussi compte de l'avis d'un second personnage important : le sorcier Chink. Il est encore plus vieux que Malok (plus de 60 ans) et est visiblement versé dans les arts de la magie, sans que sa nature exacte soit facile à discerner (en fait, il est élémentaliste et seul un élémentaliste du 3ème cercle, au minimum, pourra le découvrir). Il est encore plus distant que Malok et n'adressera même pas la parole aux PJ. Le reste du Caern abrite la population suivante :

- 30 femmes et enfants qui ne peuvent pas combattre (20 humains, 7 nains et 3 elfes).
- 20 hommes en âge de combattre (ils ne sont pas adeptes ; il y a 15 humains, 3 nains et 2 elfes).
- 5 adeptes guerriers (3 du 3ème cercle, 1 du 5ème et 1 du 6ème, tous humains).
- 1 adepte nethermancien nain du 2ème cercle.
- 1 adepte beastmaster elfe du 5ème cercle.

À vrai dire, le ver était dans le fruit bien avant l'arrivée des PJ puisque Aigle Éclatant, l'elfe beastmaster, est depuis plus de deux mois allé faire quelques escapades à l'extérieur (par la cheminée creusée par le boucher). Il a vu un monde dangereux certes, mais totalement vivable (en tout cas, plus que les couloirs humides et insalubres du Caern). Pour l'instant, il a gardé le secret mais, dans le même ordre d'idée, les habitants trouvent de plus en plus bizarre que, le boucher ayant percé une cheminée, les horreurs décrites par Chink et Malok n'arrivent pas à pénétrer (comme les PJ) par cette ouverture. En un mot comme en cent, la révolte gronde, certainement dirigée par Aigle Éclatant, bien qu'il n'ait pas du tout la stature d'un meneur d'hommes.

Malok

Malok est un humain, guerrier adepte du 7ème cercle. Il a la responsabilité de la survie des habitants du Caern et prend son rôle très au sérieux. Il voit l'arrivée des PJ à la fois comme un avantage et comme un inconvénient. En les voyant, il a tout de suite pensé se servir d'eux pour combattre les trolls (cf. ci-dessous) et c'est le point positif. Côté négatif, il pense qu'ils sont venus pour voler le livre ou, plus généralement, piller le Caern entier. Le fait que les PJ soient des adeptes ne fait pas pencher la balance en leur faveur : Malok est légèrement paranoïaque et ne croit pas vraiment au concept des aventuriers au grand coeur. Il sera donc méfiant et réservé tant qu'il ne saura pas ce que les PJ désirent vraiment.

Chink

Chink est un humain, élémentaliste adepte du 6ème cercle. Il a la responsabilité de la garde du livre des secrets de Mooras (ou, plutôt, de l'horreur qu'il contient). Seuls Malok et Chink connaissent la présence de l'horreur et ce sont eux qui ont décidé de sacrifier leur Caern pour ne pas libérer la créature maléfique. Ils ont donc fait croire aux autres membres du Caern que la vie à l'extérieur était trop dangereuse et qu'il fallait attendre encore pendant plusieurs générations. Tout cela dans le but de défendre le livre maudit. Petit à petit, Chink est devenu de plus en plus aigri et a perdu confiance. Il était certain qu'un jour ou l'autre des individus de l'extérieur parviendraient à pénétrer dans le Caern et ce jour est malheureusement arrivé. Il fera tout pour que les PJ ne parlent pas trop de l'extérieur aux autres habitants du Caern, traitant même les PJ de menteurs et de mercenaires sans foi ni loi si ceux-ci décrivent l'extérieur de façon trop idyllique.

En tant que MJ, votre rôle sera de décrire le plus justement possible cette micro-société avec tous les paradoxes qu'elle contient (peur de l'extérieur, paranoïa des dirigeants, "rebelle" beastmaster, etc.), tout en simulant à la perfection les effets de l'arrivée d'individus de l'extérieur qui ne sont visiblement pas des horreurs. Le tout devra durer assez longtemps pour les PJ comprennent bien ce qui se passe dans le Caern.
Ajoutons un dernier point important : si un PJ est troll, il sera tenu à l'écart de toute conversation par les habitants du Caern, ces derniers n'aimant visiblement pas ce type de non-humain. Les PJ apprendront rapidement le pourquoi de cette aversion.

La maladie

Le simple fait de garder le livre magique qui contient l'horreur ne s'est pas déroulé sans anicroches pour les habitants du Caern (et les PJ au moment même où ils entrent dans l'endroit). L'horreur diffuse en effet une sorte de poison qui ronge petit à petit la santé et le karma des individus qui la côtoient au moins une fois. Ce pouvoir a une portée de 20 mètres et affecte au maximum une personne par minute. L'horreur ne contrôle pas du tout ce pouvoir.

Délais	Effet principal	Effet secondaire
Une heure	Karma -1 step	Une mèche de cheveux blancs
Une journée	Karma -2 steps	Cheveux entièrement blancs
Une semaine	Karma -3 steps	Perte de 1D4 dent(s)
Un mois	Karma -4 steps	Perte de toutes les dents
Un an	Karma -5 steps	Perte de quelques touffes de cheveux
Dix ans	Karma -6 steps	Perte de tous les cheveux

Pour se sortir de ce léger problème, il suffit... de tuer l'horreur avant que le karma de la personne affectée ne devienne égal à zéro. Au-delà, le personnage pourra reprendre une forme physique normale mais gardera un karma de Step 1 (D4-2).

Le livre magique

Lorsque le sujet du livre magique arrivera dans la conversation, les habitants du Caern se refermeront comme des huîtres : non, ils ne connaissent pas ce livre. Surtout Malok et encore plus Chink. Malgré cela, les habitants du Caern (en particulier les enfants) finiront certainement par gaffer et avouer que le livre est bien ici, bien que fortement protégé dans une crypte sacrée. Malok, devant ces informations, avouera aussi qu'il existe. Chink ne l'avouera jamais, tout du moins pas dans cette partie de l'aventure. Selon lui, les habitants du Caern parlent d'un autre livre, sacré lui aussi, mais qui ne porte pas du tout ce nom-là. Et puis, non, ils ne peuvent pas le voir non plus.

Le livre est réellement caché dans une crypte protégée de la façon la plus sérieuse possible (pièges et monstres divers) et la première porte qui y mène se trouve dans la maison de Chink. Cette porte ne peut être ouverte que si l'on possède deux clés. L'une est portée par Chink, l'autre par Malok. Il n'y a aucun moyen diplomatique de les récupérer (tout du moins dans un premier temps).

L'épreuve

Après une soirée de discussion, Malok et Chink mettront au point un marché de dupes pour se débarrasser des PJ. Bien entendu, ils n'ont pas vraiment envie de les tuer eux-mêmes (pas du tout même), mais la garde du livre maudit demande quelques sacrifices (ils ont bien condamné tous les habitants de leur Caern à une vie cavernicole à perpétuité). Les PJ vont donc peut-être leur permettre de régler deux problèmes à la fois.



Le second problème (le premier étant l'arrivée des PJ) est qu'en agrandissant le Caern, les habitants sont tombés sur une série de grandes salles occupées par les descendants de trolls enfermés là depuis l'arrivée des horreurs. Ils se sont transformés en trolls des cavernes et voient d'un très mauvais oeil l'arrivée des humains (et elfes et nains) sur leur territoire. Ils n'ont pour l'instant pas lancé d'attaque frontale mais cela ne saurait tarder. Malok proposera donc aux PJ, en échange du livre, de les débarrasser des trolls. Il espère bien entendu que les PJ vont y laisser leur peau, mais qu'ils affaibliront assez les trolls pour que les habitants du Caern puissent ensuite achever les survivants. Notez que les trolls, vivant à plus de 20 mètres du livre et donc de l'horreur, ont conservé toutes leurs dents.

Cette partie du scénario est en fait une immense chasse aux trolls (cf. leurs caractéristiques page 288 des règles de base). Il faut que le combat soit titanesque et il vous faudra compter pour cela 2 à 4 trolls des cavernes par personne (mais pas en même temps bien sûr). Le combat doit être difficile et les PJ doivent en sortir affaiblis, mêmes morts pour certains, pourquoi pas, personne ne leur avait dit que ce serait sans danger...

Mais les problèmes commenceront vraiment lorsque, fourbus, et à la grande déception de Chink et Malok, les PJ reviendront de leur lutte contre les trolls des cavernes. Ils seront alors accueillis par un curieux comité de réception.

Trahison

Les PJ sont en effet attendus par tous les habitants du Caern en armes. Il est évident que ce combat se terminerait par leur mort et ils devront donc accepter de se rendre et de laisser armes et armures dans la maison de Chink. Ils seront jetés dans une sorte de grande fosse dont ils ne pourront pas sortir aussi facilement que cela. Laissez-les essayer de s'en sortir pendant quelques minutes, puis faites intervenir un allié providentiel.

Aigle Éclatant a été outré par la façon dont les PJ ont été trahis par Malok et Chink, et pense qu'il est temps que ce satané bouquin quitte le Caern (afin que ses habitants puissent enfin sortir de leur refuge souterrain). Il a donc subtilisé la clef des deux chefs, a assommé Chink et propose de guider les PJ jusqu'à la maison de Chink où se trouvent leurs affaires et l'entrée de la crypte. Une fois les deux clefs utilisées, le chemin est simple jusqu'au livre, à condition d'éviter les pièges qui le protègent. Aigle Éclatant reste à l'extérieur pour éviter le même comité d'accueil qu'à leur retour de la chasse aux trolls.

Récupérer le livre

Toute la crypte est relativement basse de plafond (pas plus de 1,60 m) et la difficulté de toute action entreprise par un individu d'une taille supérieure sera doublée. La crypte est relativement petite et les épreuves pas trop difficiles (si on les compare à la chasse aux trolls !!!).

1) Couloir aux poteries : chaque alcôve possède, en plus d'une poterie de très belle facture, un système lance-dard empoisonné. Le poison a séché depuis des années, mais les dards restent assez performants. Échapper à chaque série de deux dards demande un jet de Avoid Blow de difficulté 8. Chaque lance-dard ne fonctionne qu'une seule fois. Chaque paire de dards cause 9 steps de dommages.

Dérapages

Imaginons que nos héros ne soient pas si héroïques que cela et qu'ils parviennent à voler les deux clés nécessaires à l'ouverture de la crypte. Ils pourront récupérer le livre, mais seront attendus à la sortie par tout le Caern en armes et le combat sera alors inévitable. À vous de gérer ce combat mémorable, qui sera peut-être le dernier pour nos "vaillants " aventuriers. Dans ce cas précis, une mort minable ne sera pas une trop sévère punition, les personnages de Earthdawn n'étant pas censés être de simples pillards.

2) Salle du livre : le livre est gardé par quelques créatures mort-vivantes placées là par un nethermancien du Caern (mort depuis peu). Comptez-en une par PJ ; elles sont, au choix, selon le niveau de vos PJ, des corps animés ou des demi-wraiths. À leur entrée dans la salle, les créatures ne bougeront pas, assises qu'elles sont sur de grands bancs de pierre, mais se jetteront sur eux (surprise possible) dès qu'un des PJ touchera le livre (ou si elles sont attaquées directement). Récupérer le livre ne déclenche l'apparition d'aucune horreur (elle est invisible et file vers Bartertown à la seconde même où le livre est soulevé).

Aidés par Aigle Éclatant, les PJ pourront quitter le Caern par la cheminée avant que les habitants du Caern ne soient prévenus de leur évasion. Malok et Chink ne se réveilleront pas avant leur fuite et les autres habitants, sans chefs, n'oseront pas agir seuls (de plus, ils ont confiance en Aigle Éclatant).

Retour et épilogue

Lorsque les PJ reviendront à Bartertown pour donner le livre et récupérer leur récompense ils trouveront le laboratoire du nethermancien totalement dévasté (aucun objet de valeur n'est récupérable). Le troll a disparu et le sorcier est éventré sur le sol. Il serre dans ses bras une épée cassée et a visiblement chèrement défendu sa vie. Avec son sang, sur le sol, quelqu'un a tracé un message facilement déchiffrable : "Merci pour tout !".

À partir de maintenant, les PJ n'auront sans doute plus aucun repos avant d'avoir détruit l'horreur qu'ils ont eux-mêmes libérée par cupidité ou par bêtise... Pendant tout ce temps, la maladie qui ronge les cheveux, les dents et le karma commence à faire des ravages. Mais ceci est une autre histoire.

Faudrait tout de même se dépêcher un peu, perdre des dents et des cheveux dans le repas du soir ça fait désordre...

Texte : Croc
Illustrations : Greg Cervall

La guerre informe

Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu* dans lequel les joueurs seront aidés par des serviteurs du Mythe, protégeront un immonde monstre mutant et rencontreront un microbe bien plus gros qu'eux.



Synopsis

Contraints de demeurer sur l'île de Sainte-Hélène à la suite du sabotage de leur navire, les investigateurs vont contracter une maladie inconnue. Ils ne parviendront à survivre à la foudroyante attaque virale que grâce aux potions du docteur Dorgelet, le médecin local obsédé par les maladies. C'est en fait lui qui a ordonné à un rejeton d'Abhoth de les contaminer. Ils ne pourront guérir que s'ils aident les membres d'un culte adverse, celui de Tsathoggua, à éliminer cette créature à l'aide de leur propre monstre !

Luttes intestines

Ce scénario est destiné à épicer un peu un voyage en mer que vos PJ effectueraient dans l'Atlantique sud. Leur traversée se ferait certainement à bord d'un bateau de fort tonnage, à bord duquel pourraient donc se trouver d'autres passagers. Ainsi, parmi ces passagers, se trouvent le docteur Jim Cotter et son assistant, Mister Deng. Cotter n'a de docteur que le titre. Lui et Deng sont en fait en mission pour Tsathoggua afin de détruire une créature d'Abhoth. Abhoth, dieu aujourd'hui mineur et sans grande influence, livre depuis des éons une guerre sans merci à Tsathoggua. Les spécialistes du Mythe ont souvent spéculé sur la relation qui existait entre ces deux entités, toutes deux capables de produire des rejetons protéiformes. Certains pensent même que Tsathoggua est une création d'Abhoth. Quoi qu'il en soit, Abhoth cherche à prendre la place de Tsathoggua sur Terre, en s'emparant de ses créatures et de ses disciples ou, si ce n'est pas possible, en les détruisant. Ce combat titanesque est cependant resté très discret car il s'est principalement déroulé dans les cavernes profondes et obscures du gouffre de N'Kai où résident ces entités. Chaque jour, des armées de rejetons informes s'affrontent et se mêlent en un magma indescriptible, écoeurant et meurtrier.

Un jour funeste pourtant, le combat est sorti du gouffre pour affecter la Terre entière. Utilisant son pouvoir de parthénogenèse, Abhoth a créé un avatar de lui-même, plus puissant et dangereux que les autres : Actéon, le chasseur. De la forme d'une gigantesque chaîne d'ARN, il était lui aussi capable de produire des versions réduites de lui-même. Bientôt, une armada microscopique à l'image d'Actéon se répandit sur le globe afin de traquer et d'attaquer dans leur structure même les rejetons informes de Tsathoggua. C'est ainsi que le premier virus extraterrestre colonisa la Terre. L'épidémie causa des ravages dans les rangs des forces de Tsathoggua. Celui-ci fut contraint d'altérer la structure de ses rejetons pour qu'ils puissent survivre. Mais les virus d'Actéon s'adaptent et c'est une course entre leurs capacités meurtrières et l'inventivité de Tsathoggua pour immuniser ses créatures.

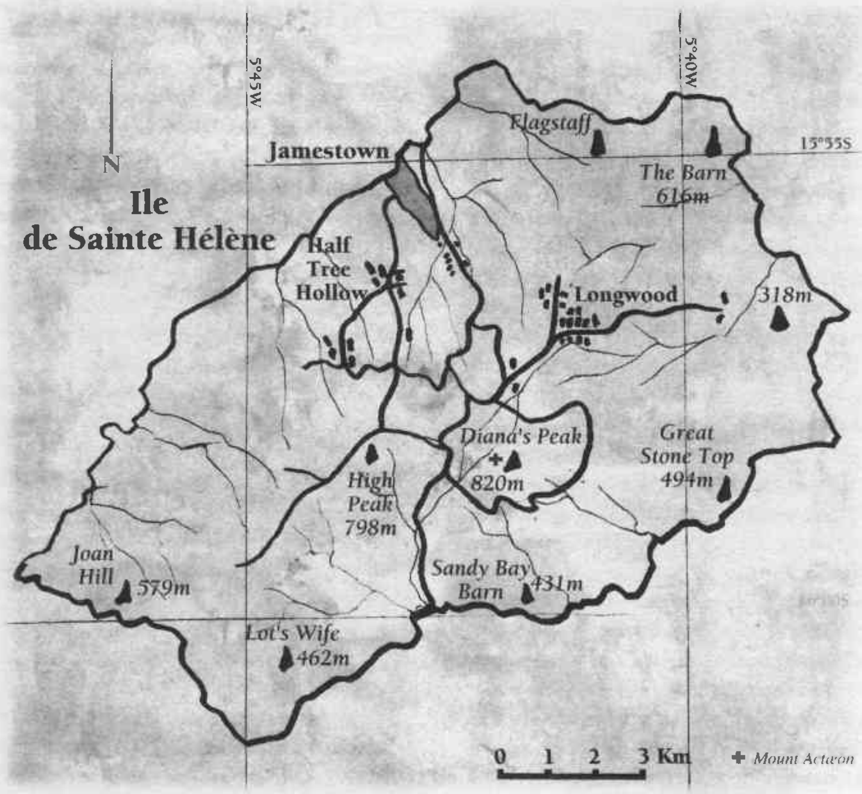
Même si les rejetons d'Actéon sont faits de matière extraterrestre, ils ont fini, au cours des âges, par affecter les molécules terrestres et par en modeler à leur image. Cela prit des millénaires mais des molécules terrestres complexes capables de se reproduire en parasitant les humains finirent par apparaître. Ces terribles virus pathogènes sont aujourd'hui connus sous le nom de grippe ou de choléra...

Foyer d'infection

Pour protéger Actéon, Abhoth l'a caché dans les profondeurs de l'île reculée de Sainte-Hélène. Tsathoggua a fini par voir la patte d'Abhoth derrière les attaques virales qui affectaient ses rejetons et s'est mis à en chercher l'origine. Ces recherches ont longtemps été infructueuses mais, grâce aux humains, il vient de trouver sa proie.

Si on excepte le SIDA et l'apparition du virus Ebola, la manifestation virale la plus impressionnante du XXème siècle a été la pandémie (épidémie mondiale) de grippe espagnole de 1918-1919. Elle fit plus de vingt-cinq millions de victimes. Pourtant, il existe une région (et une seule) qui n'eut à déplorer aucun décès : Sainte-Hélène. L'explication en est simple. L'environnement microbien de l'île est totalement saturé de rejetons d'Actéon, qui empêchent la prolifération de molécules similaires. De plus, les habitants sont depuis longtemps immunisés contre la présence de ces "virus" dans leur organisme, du moins tant que ceux-ci restent passifs. Quand cette information est remontée jusqu'à Tsathoggua, il n'a pas mis longtemps à penser que l'île devait abriter l'arme secrète d'Abhoth. Une première expédition de fidèles entièrement décimée par Actéon n'a fait que confirmer ses soupçons. Il a donc décidé d'envoyer sur l'île une créature capable de régler le problème avant qu'Abhoth ne déplace Actéon. Il s'agit d'un de ses rejetons informes (que nous appellerons, par commodité, Tshaaffg) spécialement créé pour résister à une attaque virale massive. Cette création ayant requis beaucoup d'énergie et de temps, Tsathoggua n'a été capable de ne produire qu'un seul rejeton de ce type.

Cotter et Deng transportent Tshaaffg compressé dans une grosse malle verrouillée. Ils ont pour mission de l'amener à la source des virus pour qu'il la détruise. C'est à cette fin qu'ils ont fait exploser la tuyauterie d'une des chaudières du navire emprunté par les PJ. La tempête gronde et le navire n'a plus assez de puissance pour lutter contre les éléments et les courants jusqu'au continent. Il doit se dérouter pour faire escale et réparer à Sainte-Hélène.



Sainte-Hélène dans les années 20

Même si l'île est un des endroits les plus isolés du globe, elle n'en vit pas moins dans son siècle. Colonie britannique, elle reçoit des subsides, des matières premières et des objets de technologie d'Angleterre (via les colonies d'Afrique). Elle est ainsi dotée d'un bon réseau routier, est reliée au continent par un câble télégraphique et exporte même l'excédent du produit de sa pêche. Elle doit ce statut à son excellente position stratégique, ce qui explique les nombreuses fortifications qui bordent ses côtes. D'origine volcanique, elle ne pouvait fournir le granit pour construire ses dernières, aussi des blocs ont-ils été importés d'Angleterre !

L'île compte environ 5 000 habitants dont 1 000 vivent à Jamestown, la capitale. À part la pêche, ses plus importants secteurs d'activité sont la production de lin, de bananes, de café (très réputé) et l'élevage (ovins, bovins et volailles). Le relief étant très escarpé, composé de vallées fortement encaissées, il est conseillé de se déplacer en voiture que l'on peut, d'ailleurs, facilement louer (plus de 500 véhicules à moteur sur l'île).

Le conseil exécutif de Sainte-Hélène comprend huit membres sous l'égide du gouverneur George Windworth [POU 14, EDU 16, Gouverner dans le calme 65%]. Il n'a pas grand-chose à faire, les mouvements sociaux étant rares (l'esclavage a été aboli en 1818), le niveau moyen d'éducation élevé et la criminalité pratiquement inexistante.

Le climat est subtropical tempéré (de 8°C à 32°C et moins d'un mètre de précipitations annuelles).

Les médecins imaginaires

Les PJ ont tout loisir de constater que l'explosion est de nature criminelle [un jet de Mécanique ou de TOC sur les débris]. Le capitaine du navire invite les passagers à résider à terre et à profiter de l'île durant les réparations qui risquent de prendre plus d'une dizaine de jours. Malheureusement, quelques passagers dont certains des PJ [faites tirer des jets de Chance] vont avoir quelques difficultés à profiter de l'escale. Sitôt arrivés, ils tombent gravement malades. Fièvre, vomissements, tremblements, diarrhées et une multitude d'autres symptômes aussi désagréables qui ne semblent correspondre à aucune maladie connue. Le "docteur" Cotter demande à examiner les victimes. S'ils ont des connaissances en médecine, les PJ se rendent vite compte que Cotter est incompétent. En fait, il vérifie simplement que ce sont les mêmes symptômes que ceux déjà observés sur d'autres victimes humaines d'Actéon. L'état des PJ empire d'heure en heure.

Heureusement, l'unique docteur de Jamestown (il y a deux autres docteurs sur l'île), Luc Dorgelet vient rapidement à leur chevet. Il leur explique que Sainte-Hélène possède de nombreuses espèces endémiques (originaires de l'île et qui ne se retrouvent nulle part ailleurs) et ce jusque dans sa sphère microbienne. Certains étrangers peuvent réagir de manière très violente aux micro-organismes spécifiques à l'île, jusqu'à en mourir. Par bonheur, il a déjà rencontré ce cas et est capable de le soigner, même si le traitement risque d'être long. Dorgelet est très prévenant avec les PJ. Il les ausculte sous toutes les coutures, effectue des prélèvements de salive, de sang, de peau, leur demande de décrire précisément ce qu'ils ressentent, s'informe des détails de leurs antécédents médicaux, etc. Il semble même un peu trop pointilleux. Enfin, il prescrit à chacun une dose personnalisée d'un unique médicament de sa conception, un sirop rougeâtre aux reflets et au goût métalliques. Si les malades en prennent, ils constateront effectivement une rapide atténuation de la douleur avant de s'endormir, épuisés.

La maladie

Si un PJ ne prend pas du sirop de Dorgelet, il perd un PV par jour et ne peut en aucun cas en récupérer. Arrivé à la moitié des PV, des bubons purulents et des nécroses font leur apparition. La douleur est telle que tout jet est fait avec un malus de 40%.

S'il prend la dose prescrite, il ne perd un PV que s'il rate un jet de CONx5% par jour. La douleur est atténuée et les symptômes amoindris (le malus n'est que de 15%).

S'il prend plus du double de la prescription, la douleur et les symptômes disparaissent presque complètement et il peut recommencer à récupérer ses PV normalement. Cependant, à partir du second jour, s'il rate un jet de CONx4% - 5% par jour passé à cette dose, il souffre d'empoisonnement (vomissements et perte d'un PV par heure tant qu'un lavage d'estomac n'a pas été fait).

Sous l'emprise de la douleur, il faut réussir un jet de SAN par jour ou perdre 1D2 point(s) de SAN.

Si un PJ fait varier sa dose de sirop, Dorgelet s'en apercevra le lendemain et se montrera très menaçant (et il en fournira moins aux PJ pour éviter que ça ne se reproduise).

Rémission impossible

En fait, loin de vouloir soigner ses patients, Dorgelet ne cherche qu'à prolonger leur agonie. Ce docteur est un français d'une soixantaine d'années qui a fait preuve d'un courage extrême lors de la terrible épidémie de choléra de 1884-85 dans son pays.

Il a d'ailleurs pour son action reçu la médaille des épidémies, décoration qu'il expose fièrement dans son cabinet et qui contribue à son excellente réputation sur l'île. Cependant, l'horreur engendrée par cette hécatombe l'a rendu fou. Il est devenu pathophile, obsessionnellement attiré par les maladies et leurs effets. Ses recherches l'ont amené à découvrir l'existence d'Abhoth, source ultime de corruption, et à en devenir le serviteur. Le dieu a vu en lui un gardien idéal pour Actéon. Son travail consiste à fournir à Actéon des corps d'animaux ou d'humains dont il utilise la substance pour se reproduire. L'île étant faiblement habitée, il serait difficile de prélever des humains dans la population sans éveiller l'attention. C'est pourquoi le "régime" d'Actéon est essentiellement composé de bétail et de cadavres (grâce à la complicité du fossoyeur). Il n'a besoin que d'un corps par mois en moyenne mais, quand un navire accoste, c'est fête. Dorgelet demande à Actéon d'infecter quelques passagers qui, pour la plupart, en meurent. Il s'arrange cependant pour qu'il y ait toujours quelques rescapés. Les corps sont alors prétendument brûlés pour éviter la contagion mais ils finissent en réalité dissous en Actéon.

L'obsession de Dorgelet pour la maladie est telle qu'il cultive des souches dans son laboratoire et inocule des maladies aux habitants (et aux animaux) pour le plaisir de les voir à l'oeuvre et, parfois, de les soigner. La plus belle des maladies à ses yeux est celle provoquée par Actéon. Aussi, frustré de voir ses victimes foudroyées en quelques jours, il a développé une sorte de médicament pour maintenir les malades un peu plus longtemps en vie, le temps de mieux les observer. Il s'agit d'une solution de cuivre et de fer, métaux qui ainsi associés ont la propriété de repousser les rejetons d'Actéon et donc de diminuer leur effet sur le malade. Il espère bien garder les PJ en vie pendant plusieurs semaines. Comme il leur a formellement interdit de voyager et ne leur fournit de toute façon pas assez de sirop pour la durée d'une traversée, il est sûr de pouvoir observer à loisir leur lent trépas.

Antiviraux rivaux

Les PJ enquêteront certainement sur Dorgelet et son remède miracle. De leur côté, Cotter et Deng font de même tout en explorant l'île pour découvrir leur objectif. Ils sont pressés car, malgré les prévisions de Tsathoggua, Tshaaffg est affecté par la concentration importante de rejetons d'Actéon. Si dans la journée il reste dans sa malle à l'hôtel, il est contraint de chasser la nuit pour récupérer ses forces. Quelques bergeries en font les frais. Ces nouvelles histoires de disparitions mystérieuses de bétail excitent la population, pourtant persuadée qu'il n'y a pas de prédateur sur l'île.

À force de fouiner, au bout de quelques jours, Cotter attire l'attention de Dorgelet qui lui envoie les rejetons d'Actéon. À l'aide du sortilège de contrôle qu'il connaît, il arrive à les repousser partiellement, mais il sait que sa fin est proche (l'attaque était beaucoup plus puissante et moins subtile que celle qui affecte les PJ). Moribond et désespéré de n'avoir pas accompli sa mission (il ne se fait pas d'illusion sur les capacités de Mister Deng), dans une dernière tentative désespérée, il va voir les PJ. Comme ce sont les derniers malades encore vivants, il est sûr qu'ils ne sont pas de mèche avec Dorgelet et qu'ils ont une bonne raison de l'aider. Cotter leur explique que leur maladie est surnaturelle et que la seule façon d'en guérir est d'en détruire la source mystique à l'aide d'une créature adaptée. Il a acquis la conviction que cette source est sous le centre de l'île mais n'en sait pas plus. Si les PJ lui révèlent qu'ils connaissent le Mythe, il peut leur raconter une version édulcorée de la vérité (en donnant le beau rôle à Tsathoggua). Il peut même éventuellement leur confier son exemplaire de *The Shapeless War*. Le vrai test sera bien sûr de leur présenter Tshaaffg. Cotter est inquiet car le rejeton ne devrait pas, contrairement à ce qui se passe, subir les effets des virus.

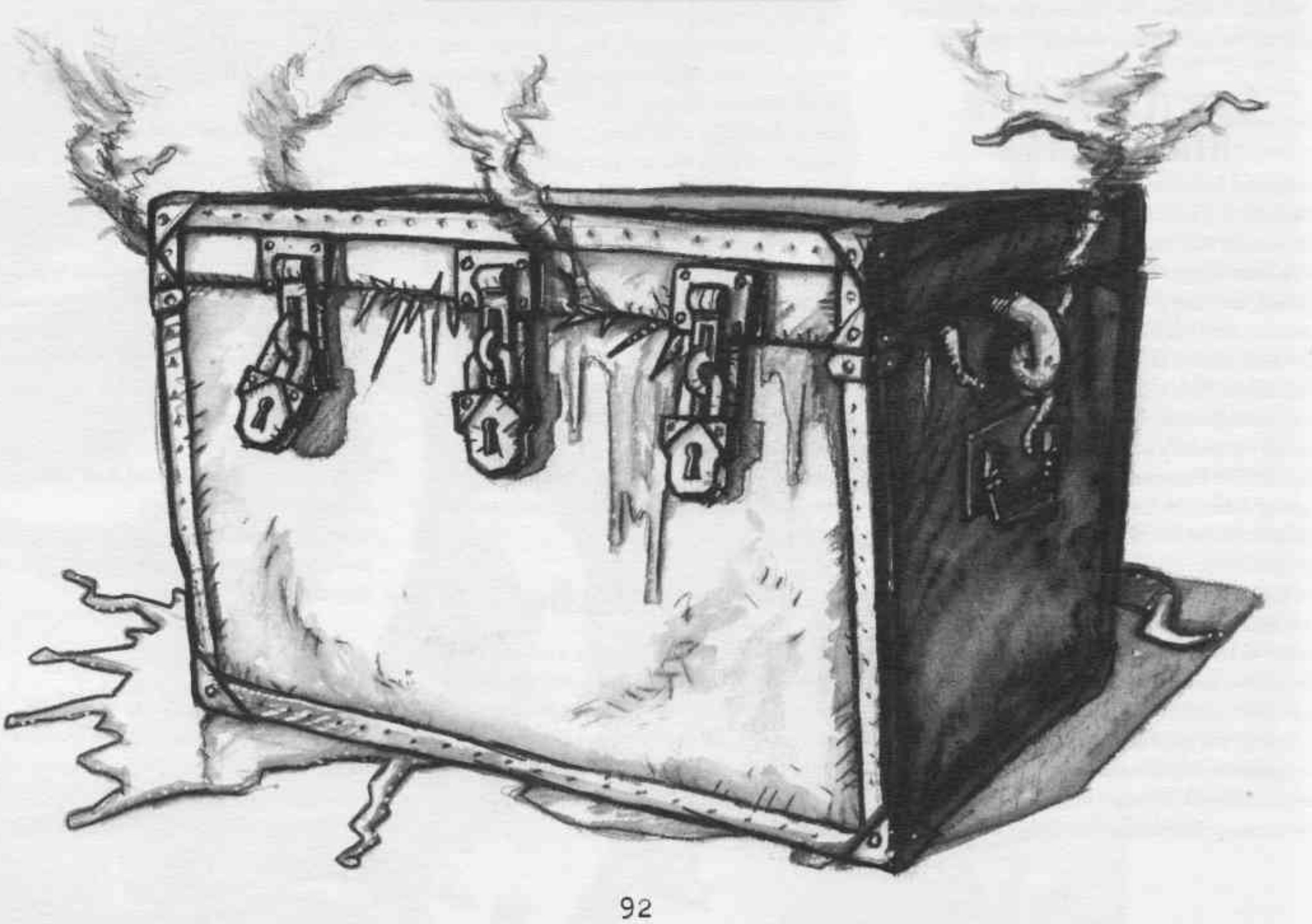
Avant que les PJ n'aient le temps de prendre une décision, une nouvelle attaque virale fulgurante fera littéralement se liquéfier Cotter sous leurs yeux dans une explosion de pus et de bile (SAN: 1D2/1D6). Cela devrait suffire à pousser les PJ à l'action.

Que visiter ? Où se loger ?

- À Jamestown, Saint-James, la plus vieille église anglicane au sud de l'équateur, et les jardins botaniques royaux, dépositaires du trésor écologique de l'île, des spécimens (morts pour la plupart) des centaines d'espèces uniques à Sainte-Hélène, presque toutes disparues.
- Au sud de Half Tree Hollow se trouvent l'observatoire astrologique de Ladder Hill, dédié principalement à l'observation des phases de Vénus, et Plantation House, la splendide résidence du gouverneur. On y accède depuis Jamestown en empruntant l'Échelle de Jacob, un escalier très incliné de 700 marches.
- La maison de Napoléon à Longwood, devenue consulat français, et sa tombe (vide depuis 1840) à 2 km au sud-ouest.
- Le centre de l'île, aux alentours du pic de Diane, abrite encore des spécimens des espèces florales endémiques de Sainte-Hélène [Un biologiste, plus de 20% dans la compétence, peut gagner 10% en étudiant pendant quelque temps les spécificités du milieu].
- La pêche au gros et la chasse à la perdrix sont des activités très appréciées sur l'île.
- Il y a deux hôtels à Sainte-Hélène, The Consulate Hotel et Wellington House, mais on peut également loger chez l'habitant.

Actéon

Grand chasseur dans la mythologie grecque, fils d'Aristée (le premier homme qui domestiqua les abeilles). Pour avoir surpris Artémis au bain, il fut transformé en cerf par la déesse et mourut dévoré par ses propres chiens.



Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth

Ce sort peut affecter plusieurs rejetons en même temps. En plus des points de magie utilisés pour la réussite du sort, l'invocateur doit dépenser 1 point supplémentaire par 10 points de Taille qu'il souhaite contrôler. Ainsi, contrôler quatre rejetons de Taille 6 (total 24) requiert 3 points supplémentaires.

L'invocation ne peut se faire qu'en présence de chair en putréfaction. Les rejetons se déplaçant, selon leur taille, par reptation, saut, nage ou en se laissant porter par les courants aériens, les plus proches peuvent mettre beaucoup de temps à venir (de quelques minutes près du gouffre de NîKai ou sur le lieu d'une épidémie, à quelques semaines sur un sommet isolé ou une île lointaine).

Les rejetons de Taille inférieure à 10 ne sont pas intelligents et on peut seulement leur commander où aller et quelle cible attaquer ou ne pas attaquer.

The Shapeless War

En anglais, écrit par Sir William Doherty, publié à Londres vers 1750. Imprimé à moins de vingt exemplaires (reliés en cuir).

Composé en partie d'extraits du *Livre d'Eibon* (version anglaise), il décrit la guerre sans fin que se livrent Abhoth et Tsathoggua dans les entrailles du gouffre de NîKai. On y trouve deux sorts : Contacter Tsathoggua et Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth. SAN : 1D3/1D6. Mythe de Cthulhu : +5% (+3% seulement si on a déjà lu une version du *Livre d'Eibon*). Multiplicateur : x4.

Le Pathognomon

En français, manuscrit unique du Docteur Luc Dorgelet. Un compte rendu halluciné des travaux du docteur Dorgelet sur les maladies. Il révèle l'influence des créatures du Mythe dans la propagation de certaines maladies virales et la manière d'endiguer ces épidémies. L'existence d'Actéon et sa présence sous l'île y sont mentionnées. L'ouvrage contient deux sorts : Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth et Flétrissement. SAN : 1/1D3. Mythe de Cthulhu : +2%. Biologie : +10%. Médecine : +15%. Multiplicateur : x1.

Tshaaffg peut communiquer avec les PJ, mais il faut se souvenir qu'il ne respire pas et qu'il ne peut que simuler un appareil vocal, ce qui lui donne une voix des plus dérangeantes.

Si les PJ veulent prendre leur temps (au risque de devenir fous ou impotents à cause de la maladie) pour lire *The Shapeless War*, vous pouvez minimiser la durée de lecture - un mois - et d'apprentissage des sorts - deux semaines. Une autre possibilité, plus rapide mais plus risquée, est de laisser Tshaaffg contacter Tsathoggua pour qu'il implante le sort de contrôle des rejetons d'Actéon dans leur esprit.

Consultations



Voici quelques lieux où les PJ peuvent obtenir des informations supplémentaires.

- Le cabinet de Dorgelet : dans sa cave se trouvent ses cultures microbiennes et ses notes de travail sous forme d'un livre, le *Pathognomon*. Il y a une robe de cérémonie dans un placard. Si on est patient et discret, on peut le suivre jusqu'à la caverne d'Actéon où il se rend environ une nuit par semaine pour admirer Actéon ou le regarder corrompre petit à petit sa nourriture.
- La chambre de Cotter et Deng : si les PJ forcent la malle contenant Tshaaffg, il les attaque. Un exemplaire de *The Shapeless War* est dans une seconde malle, ainsi que plusieurs armes à feu et explosifs.
- Le *Sainte-Hélène Times* : hebdomadaire qui relate principalement des nouvelles d'Angleterre et des colonies, ainsi que les divers événements sociaux de l'île. Les PJ peuvent découvrir, après une recherche poussée dans ses archives, qu'il disparaît environ une bête par mois depuis des années, sauf les mois où il y a un décès à Jamestown. De plus, toutes les disparitions de bêtes ont eu lieu dans un rayon de deux kilomètres du centre de l'île.
- Le cimetière de Jamestown : la plupart des tombes sont vides mais il faudra beaucoup de talent aux PJ pour le découvrir. De plus Nathan Gough, le fossoyeur, est également un serviteur d'Abhoth, qui avertira Dorgelet si les PJ s'intéressent à lui ou aux tombes [Coup de pelle (2D4) 40%, Esquive 30%].
- Les jardins botaniques royaux : Paolo Seguir, le conservateur, s'il est interrogé à ce sujet, trouve la théorie de Dorgelet sur les maladies des immigrants assez farfelue. La plupart des espèces endémiques de Sainte-Hélène ont en effet disparu et il y a selon lui extrêmement peu de chance que des micro-organismes endémiques n'aient pas subi le même sort, supplantés par les espèces importées par l'homme sur l'île. Expert en biologie et en chimie [80%], il est capable d'analyser la potion de Dorgelet dans son laboratoire. Il peut également renseigner les PJ sur la composition du sous-sol d'origine volcanique de Sainte-Hélène et sur la façon de repérer les affleurements des vestiges de galeries de magma (il existe une carte les répertoriant au cadastre).
- Les deux autres médecins de l'île : l'un réside à Longwood et l'autre près de Joan Hill. Ils sont également étonnés par les conclusions de Dorgelet mais ne mettent pas en doute sa compétence. Ce qui les intrigue, c'est que beaucoup plus de cas de maladies fassent leur apparition à Jamestown que dans le reste de l'île.
- Le consulat français : le consul peut confirmer, si besoin est, l'identité de Dorgelet et la légitimité de sa décoration. Pressé, il peut télégraphier en France pour que l'on fasse des recherches sur son passé. On y trouve rien de spécial, sinon un séjour en hôpital psychiatrique de 1886 à 1889. Si les PJ ne comprennent pas le français, il peut également leur expliquer les grandes lignes du *Pathognomon* (dont la lecture suffira à le convaincre de se renseigner sur le docteur).
- Le gouverneur est un homme posé qu'une histoire de monstre n'intéressera pas du tout. Si par contre on lui donne des preuves, il est prêt à se servir de l'armée pour lutter contre les créatures du Mythe (bien qu'ici ça ne serve pas à grand-chose).
- Des cultivateurs et des éleveurs hors des agglomérations peuvent avoir aperçu Tshaaffg. À proximité du centre de l'île, certains peuvent même parler de bêtes mortes, ficelées et traî-

nées vers le Mont Actéon par des hommes invisibles. Il s'agit en fait de bêtes étouffées par un rejeton d'Actéon de Taille 10 ou plus et emmenées dans ses reptations.

Phase paroxysmique

Après avoir recueilli suffisamment d'informations, les PJ ont pu localiser le rejeton d'Abhoth. Ceci est d'autant plus facile s'ils ont mis la main sur le *Pathognomon*, puisque Dorgelet désigne la créature par son nom et qu'il existe un pic, voisin du pic de Diane, appelé le mont Actéon. Il suffit alors de trouver quelle galerie conduit sous ce mont et d'y conduire Tshaaffg. Mais la créature est-elle capable de s'y rendre ?

Si les PJ tardent trop, Tshaaffg s'affaiblit malgré son régime animal (-1 PV tous les deux jours au-delà de la première semaine). Le seul moyen d'arrêter cette déliquescence et de le rendre capable d'affronter Actéon est de lui appliquer le même traitement que Dorgelet leur prodigue. Les PJ doivent lui faire avaler 10 points de Taille de cuivre et de fer pour le rendre résistant aux virus. Chaque jour durant lequel il est ainsi nourri, il regagne tous ses PV et peut vaincre Actéon. Si Tshaaffg cherche à combattre Actéon sans cet adjuvant métallique, il ne tiendra pas une minute.

Une fois la galerie souterraine identifiée, les PJ peuvent s'enfoncer dans les profondeurs du mont Actéon. Le passage s'élargit bientôt suffisamment pour qu'il soit possible d'y marcher debout. Au bout d'une centaine de mètres, les PJ rencontrent des rejetons d'Actéon protégeant l'entrée. Il n'y en a d'abord que quelques-uns (de Taille 5 à 10) mais, plus ils descendent, plus leur nombre augmente. S'il est là, Tshaaffg n'en fait qu'une bouchée (la Taille correspond à la longueur mais pas à l'épaisseur, aussi Tshaaffg peut-il en dévorer presque à volonté). Il n'est pas concevable que les PJ aillent plus loin sans l'aide de Tshaaffg. S'il est présent, il insiste pour que les PJ l'accompagnent afin qu'ils puissent témoigner à Tsathoggua (ou à ses serviteurs) de la nature de leur ennemi si Tshaaffg venait à échouer.

Bientôt, une lueur apparaît derrière un coude. Une large caverne éclairée par des braseros est presque remplie par Actéon, un immense virus de douze mètres de haut. Il ressemble à une énorme chaîne d'ARN, c'est-à-dire une espèce de fil en spirale (comme le cordon d'un téléphone) qui s'enroule à nouveau sur lui-même et qui gigote dans tous les sens. L'air grouille de copies réduites du virus, les plus grandes (et les plus rares) ne faisant que quelques dizaines de centimètres de long. Le sol est jonché de carcasses d'ovins, de bovins et même de quelques humains. Certaines de ces carcasses, attachées par des chaînes à des piquets sur le sol, portent encore des lambeaux de peau putréfiés. L'odeur de charogne est suffocante. Les milliers de virus géants bourdonnent doucement [SAN : 1D4/2D6].

Tshaaffg se jette sur Actéon, les deux créatures se mêlant dans un enchevêtrement inextricable de pseudopodes. Actéon enserre Tshaaffg et les virus l'attaquent de toute part. La bataille semble perdue. Mais Tshaaffg se fond un peu plus dans la structure d'Actéon. Les virus, d'abord désorientés, reviennent à la charge mais, cette fois, c'est à Actéon qu'ils s'en prennent. Dans des soubresauts qui ne peuvent être provoqués que par la douleur, Actéon, dévoré par ses créations, se plie et se déplie violemment. Le plafond commence à céder sous les chocs répétés [Si les PJ sont assez bêtes pour observer cela, SAN : 1D3/1D6].

Il est temps pour les PJ de regagner rapidement la surface s'ils ne veulent pas mourir ensevelis.

Panacée

Sitôt Actéon détruit, ses rejetons subissent le même sort. L'effet se fait immédiatement sentir chez les PJ infectés qui recommencent à guérir normalement. Si le cas de Dorgelet n'a pas encore été réglé, il faut l'arrêter et le remettre à la justice avant qu'il ne se rende compte du drame et, de dépit, ne répande ses maladies sur l'île.

Les PJ qui s'en seront sortis auront bien mérité 1D6+6 points de SAN.

Texte : Stéphane Bura
Illustrations : François Baranger
Plan : Thibaud Béghin

Les PNJ

Tshaaffg

Rejeton informe de Tsathoggua

FOR 20, CON 14, TAI 20 (mais peut se comprimer), INT 15, POU 15, DEX 20, PV 17, Dom +1D6.

Sort : Contacter Tsathoggua.

La flamme d'une torche lui fait 1 PV de dommage. 10 cl d'acide : 1D3 PV.

Rejetons d'Actéon

Seule leur Taille est importante (variant de 0 - microscopique - à 15).

Vitesse = Taille (si elle est inférieure à 10, il peut voler. Sinon, il saute).

PV = Taille.

Bonus Dommage : calculé avec la table normale en multipliant la Taille par 5.

Attaque : Étouffement/constriction 40%. Une attaque réussie suffit à infliger le bonus de dommage à chaque tour.

Armure : Aucune. Ne régénère pas et peut être atteint par des armes normales.

SAN : de 0/1 à 1D3/1D8 selon la Taille.

Luc Dorgelet

FOR 9, CON 14, TAI 11, INT 15, POU 20, DEX 9, APP 13, EDU 18, SAN 0, PV 13

Compétences : Mythe de Cthulhu 35%, Médecine 95%, Premiers Soins 80%, Revolver .45 (1D10+2) 25%, Esquiver 25%.

Sorts : Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth et Flétrissement.

Jim Cotter

FOR 11, CON 14, TAI 12, INT 14, POU 18, DEX 13, APP 12, EDU 12, SAN 55, PV 14

Compétences : Mythe de Cthulhu 15%, compétences de combat 30%, compétences de communication 60%.

Sorts : Contacter Tsathoggua et Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth.

Mister Deng

FOR 15, CON 15, TAI 14, INT 9, POU 10, DEX 16, APP 10, EDU 8, SAN 65, PV 15

Compétences : compétences de combat 70%, compétences de communication 20%.



virus belzébuth

– Frank, rentre à la base… Frankie ! Tu m'entends ?
– J'peux pas, j'peux pas. Ça me bouffe les entrailles, mon cerveau est en feu, je brûle.. faut que je retire cette combinaison !
Avant qu'on ait pu réagir, Frank projeta son armure Vulcain contre la paroi de la mine. Quand il se rendit compte que cela ne l'endommageait pas, il porta sa foreuse à hauteur de visage et perça son scaphandre. Le virus avait fait une victime de plus mais le pire restait à venir.

Introduction

Il y a plusieurs possibilités pour entraîner les aventuriers dans cette aventure. Tout d'abord Eléanris peut être leur propre communauté ou bien ils peuvent être en visite dans cette station amie ou bien ils peuvent être employés par cette communauté. Il est aussi possible qu'ils soient envoyés par une puissance quelconque pour espionner. Selon l'option choisie, le MJ est libre de modifier les informations concernant la station. Quoi qu'il en soit, l'aventure commence au moment où une étrange maladie décime les membres de la communauté.

L'intrigue

Depuis plusieurs jours, certains membres de la station d'Eléanris souffrent de fièvres et de vomissements. Le médecin de la base, rapidement dépassé, demande la réunion d'un conseil d'urgence avant que la panique ne s'empare de toute la population. Ce qu'ignorent les responsables de l'exploitation, c'est que leur base abrite quatre membres du groupe des Frères des Abysses, une dangereuse organisation de fanatiques criminels dont le but est l'extermination d'une partie de la race humaine. L'attention du groupe a été attirée, il y a quelques années, par les traces de ce qu'ils ont pris au début pour un dépot des Généticiens dans la mine 8 de la communauté. Il s'est avéré que l'endroit est en fait un laboratoire bactériologique. Trois des Frères sont employés, pour des contrats de 6 mois, par la communauté, le quatrième n'est autre que le responsable des exploitations minières. Au cours de leurs expériences dans le laboratoire, l'un des fanatiques, sans s'en rendre compte, a légèrement déchiré sa combinaison. Il sera le premier à mourir du fléau qu'il vient de lâcher sur la communauté. Les aventuriers ont du temps pour agir sans trop de stress. Le MJ doit en profiter pour leur faire découvrir la vie des mineurs sous-marins. Le virus doit apparaître, au début, comme un problème secondaire. Puis, au fur et à mesure que le nombre de cas augmente, il doit apparaître comme un terrible danger qui menace leur existence. Un incident en pleine plongée, lors d'un travail dans une mine par exemple, peut s'avérer assez intéressant. Quand la nature du danger sera déterminée, le temps sera compté pour les PJ et toute la communauté.

Le délai

La durée de la première partie de cette aventure est laissée à la discrétion du MJ. Il doit prendre son temps pour planter le décor

et créer l'ambiance. Un virus mortel dans un endroit clos est une chose terrifiante et cela doit bien être compris par les aventuriers. Dès que la réunion extraordinaire se tiendra à la demande du médecin de la station, les responsables prendront deux mesures :

1- Aucun habitant de la station ne doit quitter le poste qu'il occupe. Tous les malades sont isolés dans la zone médicale. Les plongeurs ne peuvent regagner la base. Si leurs réserves d'oxygène sont basses, ils gagneront les salles de débarquement qu'ils ne devront pas quitter.

2- Toute la population de la base doit se soumettre à un dépistage. Le dépistage demandera 24 heures (au bout de cette période, les médecins découvriront avec terreur que toute la base est contaminée, les mesures d'isolement seront alors levées).

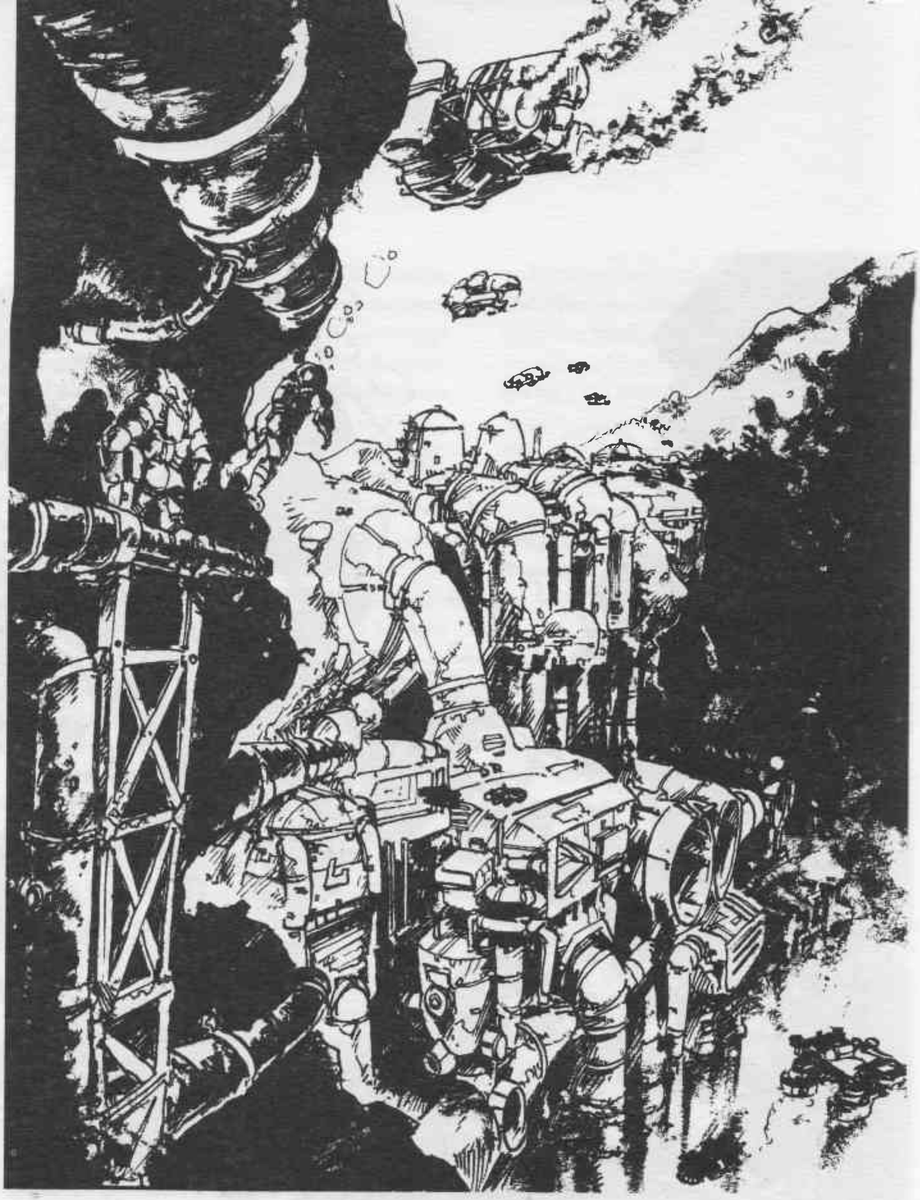
Une heure après la réunion, le premier contaminé (un des Frères des Abysses) sombre dans la folie et meurt dans d'atroces souffrances. Si le MJ cherche une occasion de combat, la folie de cet individu peut le pousser à s'attaquer à tout ce qui bouge.

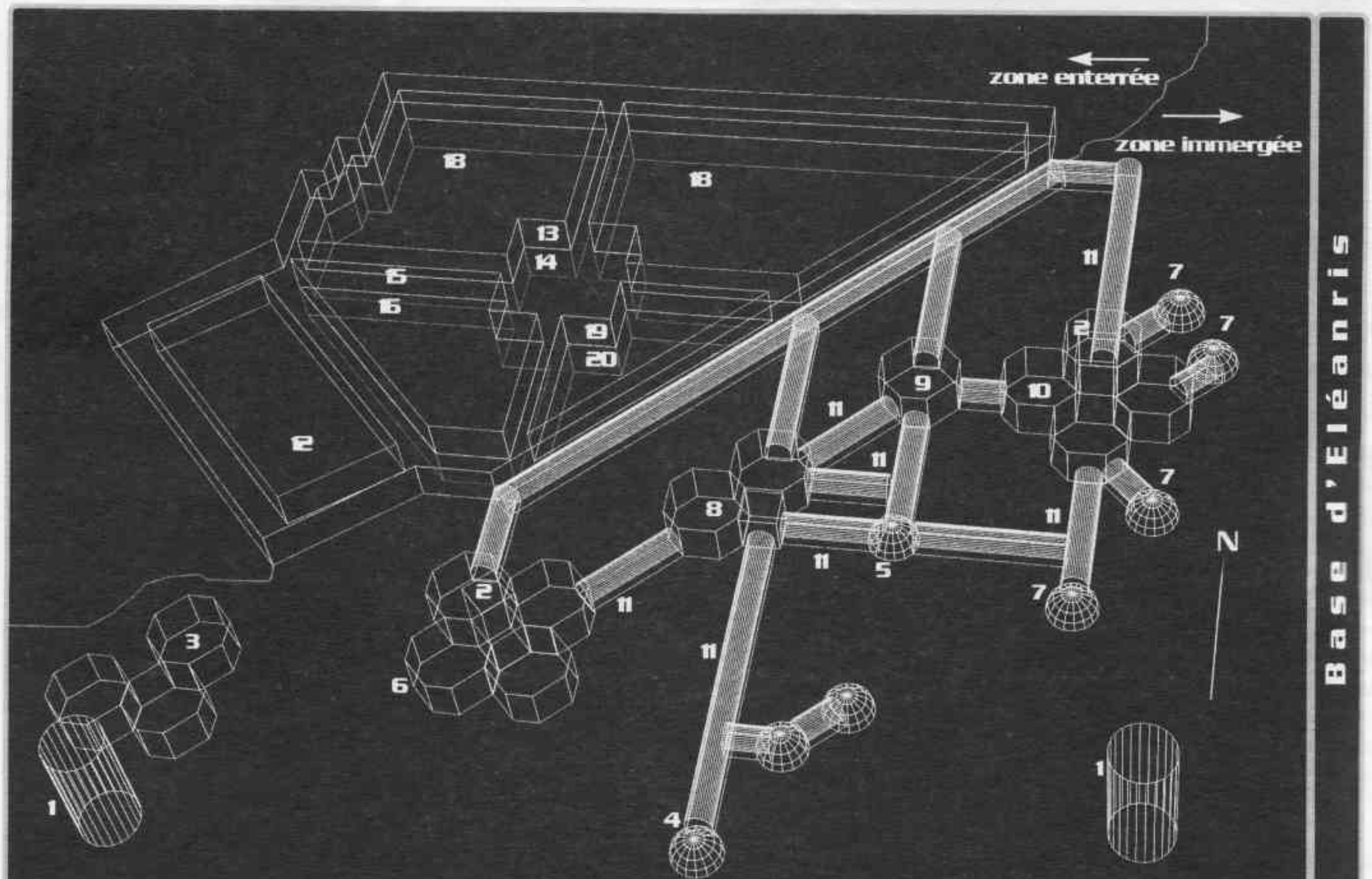
À partir de ce moment-là, le compte à rebours est déclenché.

Pendant toute la durée du jeu c'est au MJ de gérer la progression de la maladie, les crises de folie et les souffrances. Tout cela doit amener à une fin de partie aux airs d'apocalypse et pleine de suspense.

La station sous-marine

Eléanris est une petite communauté de 480 personnes, regroupées sur une seule base. Un deuxième complexe est atuellement en construction. Elle compte 300 membres permanents et en emploie 180 par contrats de six mois. Les membres permanents comptent 190 femmes et 110 hommes. La population sous contrat





La station sous-marine par zone

1) Tourelles lance-torpilles automatiques

Ces tourelles sont activées à partir du poste de commandement de la station. Une fois en fonction, elles sont capables d'engager et de détruire un ennemi de façon autonome car elles sont équipées de leurs propres ordinateurs de tir.

Tourelle *Blindage :* 10 *Cercles de structure :* 9 *Seuil de structure :* 12
Ordinateur Prog. d'attaque : 5, Sécurité : 4
Systèmes *Détecteur* (Telstar II : 01-70/71-90/91-100) *Analyse* (Faucon : 01-69/70-94/95-100) *Calculateur* (Plymouth : 01-68/69-88/89-100) *Lanceur* (Titan : 01-94/95-100)
Torpilles 6 par lanceur.

Type	Taille	Capacités	Vitesse	Portée	Profondeur	Dégâts	Blind. élec.
Goliath auto	12	01-59/60-85/86-100	20	14	8	120	6

2) Tourelles de défense

Les deux tourelles de défense sont également automatiques et ont les mêmes caractéristiques que les tourelles décrites ci-dessus. Chacune d'elles est équipée de 2 faisceaux anti-moléculaires. Elles peuvent, en cas d'urgence, être placées en mode manuel et utilisées par un opérateur.

3) Centre de recherche

Le complexe de recherche est séparé du reste de la base pour des raisons de sécurité. On y teste de nouveaux instruments de forage, de nouveaux produits pour les cultures sous-marines, etc. Toute la structure est faite d'acier moléculaire sans aucun hublot donnant sur l'extérieur. On y accède par un seul sas qui est contrôlé soit par l'ordinateur du centre (ordinateur niv. 10, Sécurité : 8, Prog. Défense et contre-attaque : 5), soit par l'ordinateur de la zone 9.

4-5) Observatoire et salle de repos

Ces dômes en verre moléculaire sont des salons de détente. Ils sont entourés de puissants générateurs de lumière.

6) Hangars

C'est ici que sont stockés les armures et les équipements légers de forage. On peut y accéder de l'extérieur par 8 sas et par 4 bassins situés sous le complexe. Au-dessus de chaque bassin, des grues sont installées pour remonter les plongeurs en armures lourdes. Toute la structure est faite d'acier moléculaire. Il n'y a aucun hublot donnant sur l'extérieur.

7) Capsules de sauvetage et salles de repos

Tous ces petits dômes sont aménagés en salles de repos, mais servent également de capsules de sauvetage en cas d'évacuation de la base. Ils sont faits en acier moléculaire et sont percés de petits hublots sur toute leur surface. Chaque capsule peut accueillir 20 personnes. Si on l'active, la capsule amène ses passagers très rapidement à une profondeur de - 5 000 mètres et se stabilise. Elle envoie alors une balise de détresse à la surface, tout en continuant à émettre sous l'eau. Il est possible, pour 20 personnes, de survivre 10 jours sans aucun problème.

8) Machineries, centrale énergie, filtres à air, accumulateur de gaz carbonique

Ce complexe en Plastitane est le cœur de la première station sous-marine d'Eléanris. C'est une structure lisse sans aucun hublot. La station est équipée d'un des nouveaux systèmes de filtrage de l'air directement à partir de l'eau, à la manière des branchies. Il marche a priori parfaitement bien mais ne peut alimenter l'ensemble de la station.

9) Administration et commandement

Ce bâtiment de trois étages est le centre de commandement et de gestion de la communauté en temps normal. En cas d'alerte, le PC est transféré à l'abri de la montagne sous-marine. C'est d'ici que sont contrôlés tous les systèmes de la base. L'ordinateur central possède les caractéristiques suivantes : niv 12, Sécurité : 8, Prog. Défense et contre-attaque : 4.

10) Centre de détection et gestion du territoire

Ce secteur abrite les salles de détection Sonscans et centralise la surveillance du territoire de la petite communauté et des différentes équipes de mineurs. Cet imposant complexe est construit en acier moléculaire.

11) Tunnels d'accès

Tous les tunnels d'accès ne menant pas aux installations situées dans la montagne sous-marine sont en verre moléculaire. Les autres sont en acier moléculaire et sont totalement opaques. Chaque tunnel peut être isolé en son centre et à ses deux extrémités soit par l'ordinateur central, soit manuellement.

12) Docks

Les docks permettent aux navires d'accoster en toute sécurité. Leur accès est défendu par un énorme sas contrôlé par le poste de surveillance 12*. Il peut accueillir jusqu'à deux escorteurs. C'est ici que sont entreposés les petits transports, la plate-forme d'extraction, les deux chasseurs et l'escorteur de la communauté.

13) Salle de commandement

Elle est située au rez-de-chaussée de l'installation souterraine. En cas de crise grave, c'est ici que se réunissent les dirigeants. Ils utilisent dans ce cas les quelques instruments de détection bricolés qui sont dissimulés des deux côtés de la paroi rocheuse. On peut accéder au bunker par un escalier au centre de la salle.

14) Bunker et armurerie

Le bunker est situé sous la salle de commandement. [illegible] capacité d'accueil de 80 personnes, qui [illegible] sans trop de désagréments pendant plus de [illegible] jours. En cas d'alerte, toute la population féconde se réfugie [illegible] ment ici.

15) Infirmerie

L'infirmerie est située au rez-de-chaussée de l'installation souterraine. On peut y trouver les instruments et médicaments nécessaires à la survie de la communauté, sans plus. Inutile de venir y faire réparer ou implanter des appareils cybernétiques ou des intra-sondes.

16) Maternité

Le secteur le plus moderne de la base est la maternité. Elle est située au premier sous-sol et accueille à l'heure actuelle [illegible] femmes attendant un heureux événement. Naturellement, elles subissent un programme intensif [illegible] le plus grand nombre d'enfants à la fois, elles sont donc [illegible] et surveillées en permanence par le service médical.

17) Centrale de secours, stockage gaz carbonique, recyclage oxygène

La centrale énergétique de secours et le système de recyclage de l'oxygène sont situés dans ce secteur [illegible] le rez-de-chaussée et le premier sous-sol.

18) Quartiers

Également répartis entre le rez-de-chaussée et le premier sous-sol, c'est ici que logent les [illegible] également les douches et [illegible] généralement d'une [illegible] d'une douche [illegible]

19) Cuisines

Les cuisines [illegible]

20) Mess

[illegible]

21) [illegible]

[illegible]

Les mines : [illegible]

Le centre d'hydro-culture : [illegible]

est constituée de 134 hommes et 46 femmes. Sa population féconde se monte à 11 femmes et 17 hommes qui assurent le renouvellement de la population. Il y a actuellement 37 enfants sur la station, âgés de 1 à 12 ans (un individu est considéré comme un enfant jusqu'à l'âge de la puberté). La population mutante est composée de 12 cas sérieux (difformité totale) et 59 cas mineurs.

La station exploite 12 mines et possède un champ d'hydroculture permettant de subvenir aux besoins alimentaires de la communauté.

Située à - 6000 mètres, Eléanris est partiellement bâtie au cœur d'une montagne sous-marine mais s'est largement étendue à l'extérieur grâce à un réseau de complexes modulaires. Elle est située à proximité d'une fosse abyssale, dans laquelle la communauté exploite un riche filon de Cylast.

Les défenses du complexe sont faibles, les dirigeants préférant s'en remettre aux fréquentes patrouilles des Veilleurs dans le secteur. Quatre stations torpilles, deux tourelles de défense, deux chasseurs bricolés et un vieil escorteur entièrement rafistolé sont les seules protections d'Eléanris.

Les équipements

Les aventuriers, en plus de leurs propres équipements, peuvent se servir de ceux que l'on peut trouver sur la base, tant que ceux-ci n'auront pas été sabotés par les traîtres (voir Les Frères des Abysses). La station dispose de 80 armures Vulcain (généralement 50 de ces armures sont utilisées continuellement par les mineurs), 6 petits véhicules de transport, 5 jeeps sous-marines et 1 plate-forme d'extraction. Tout le matériel nécessaire à l'entretien de la base, à l'exploitation des mines et aux soins médicaux sont également disponibles. La station dispose aussi d'importantes réserves d'explosifs, les plus puissants ayant un indice de 30.

En ce qui concerne l'armement, la communauté dispose de 4 lance-flammes, 140 lance-harpons, 12 lance-harpons lourds, 6 fusils-chocs, 10 pistolets-choc. Il n'y a aucune armure supérieure au cuir moléculaire.

Les dossiers du personnel

Parmi les membres de la communauté, certains peuvent s'avérer être de précieux alliés. Les principaux sont brièvement décrits ci-dessous. Le MJ est libre de développer ses propres PNJ.

ELIA GERTAN, médecin-chef de la station : son aide peut s'avérer précieuse. Son niveau de médecine est de 8.

ORGA TELLBOURN, chef de la communauté : grand gaillard de 59 ans, il est très charismatique et aidera de son mieux les aventuriers à sauver sa communauté. Il a accès à tous les dossiers informatiques.

IAN FERANGO, mineur : 29 ans, Ian est un mineur indépendant qui est l'un des seuls à avoir travaillé dans la mine 8. Si on lui parle de son travail là-bas il pourra confirmer que c'est la mine la moins exploitée. Il pourra aussi parler de ses relations avec les autres mineurs, notamment les traîtres, et de leur attitude quelquefois bizarre. Il sait aussi que Calliz est brusquement tombé malade il y a quelques jours, après une mission dans la mine 8.

YVES LAMALIER, technicien : 39 ans, plutôt fluet, il est responsable de l'entretien des armures de plongée sur la base. C'est un allié précieux en cas de sabotages. Ses talents techniques sont de 8.

LES TRAÎTRES : Utilisez les caractéristiques des archétypes de mineurs et de pirates (pages 144-145) pour définir ces personnages. Ils portent tous dans un endroit discret de leur corps un tatouage représentant une dague noire.

VANER TELRICK : il est, secrètement, le chef des Frères des Abysses sur la station. Responsable de l'exploitation des mines, il lui est aisé d'engager des hommes de l'organisation pour qu'ils travaillent dans le laboratoire secret. Bien qu'il n'ait jamais mis les pieds personnellement dans le labo, il réalise, peu après le début de l'aventure, que le virus est certainement issu du laboratoire. À partir de ce moment, il a plusieurs objectifs. Le premier est de s'emparer de cette arme redoutable et de l'antidote. Son second objectif est de détruire le laboratoire pour qu'on ne puisse plus travailler sur la souche. Le seul problème c'est que son planning ne prévoit pas que lui ou l'un de ses hommes soit en opération ces jours-ci. Il va donc devoir ruser. Enfin, il se préparera à l'évacuation, laissant ses concitoyens à leur triste sort. Il coordonnera l'action de ses équipiers pour qu'ils atteignent tous ces objectifs. Il restera surtout avec les responsables de la station pour leur mettre des bâtons dans les roues dans leurs recherches et pour saboter les équipements dont ils pourraient avoir besoin. S'il ne lui reste aucune autre solution, il tentera d'accéder lui-même au laboratoire. Vaner possède un petit appareil qu'il confie généralement à ses hommes quand ils se rendent dans le labo. Cet appareil est une balise réglée sur une fréquence éloignant le gardien du laboratoire.

DIANE KEATON : cette dangereuse fanatique suivra aveuglément les ordres de Vaner. Elle est dévouée à la cause et sa vie ne compte pas.

YVON CARFAX : bien que membre des Fréres des Abysses, Yvon n'est pas suicidaire. L'idée de mourir pour la cause et de participer à un génocide ne lui plait pas vraimment. Si les choses vont trop loin il sera le premier à craquer.

CALIZ TELLURA : Caliz est à l'origine de l'épidémie. Sous contrat avec la station depuis 4mois, il a commis une erreur dans la manipulation du virus, dans le laboratoire. Sans qu'il s'en rende compte sa combinaison de protection a été déchirée. Il sera le premier à mourir.

Le virus C-217 Belzébuth

L'aimable petit virus découvert par les Frères des Abysses est non seulement excessivement mortel mais, en plus, il se propage à une vitesse foudroyante par les voies aériennes. Il s'attaque principalement au système nerveux, au foie, à l'estomac et enfin au cerveau. Il se fixe aisément sur tout organisme vivant mais peut se déclarer plus ou moins vite. Au début de l'aventure, les PJ ne sont pas contaminés, mais ils le seront tous, au plus tard à la fin du dépistage. Dès lors, les PJ effectueront toutes les heures un jet en utilisant la moyenne de leur Résistance et de leur Volonté. L'intensité du virus qui modifie ce jet est de 18. À chaque jet raté, le PJ contaminé ressent des nausées, il est pris de tremblements nerveux et s'affaiblit. Il coche dans ce cas un cercle d'inconscience. Quand tous les cercles d'inconscience sont cochés, le PJ ne s'évanouit pas. Au contraire, il n'est plus soumis aux attaques de choc et ne peut plus sombrer dans l'inconscience, le virus excitant en permanence son cerveau, son système nerveux et ses décharges d'adrénaline. Il ne subit plus aucune pénalité de blessures, mais l'atroce douleur qu'il ressent réduit de moitié toutes ses chances d'accomplir une action. Son cerveau est directement attaqué par le virus. Il doit effectuer le même jet toutes les heures. À chaque échec, tous ses cercles dans un seuil de blessure sont cochés. De plus, il doit effectuer un jet de Volonté modifié par une intensité de 18 ou sombrer dans la folie et attaquer tout ce qui bouge.

Le seul traitement contre ce virus attend patiemment ceux qui viendront le chercher dans le laboratoire clandestin.

Découvrir le laboratoire et les traîtres

Avant toute autre chose, les PJ doivent découvrir que le virus est une création humaine et que le laboratoire d'où il s'est échappé est situé dans la communauté. Pour déterminer la nature du virus, un PJ doit l'étudier pendant quelques heures et effectuer un jet de Science médecine/génétique (10) ou virologie (4). Si

La vie des mineurs

L'existence d'un mineur est certainement une des plus pénibles qui soit. Travaillant dans de lourdes armures de plongée, ces hommes et ces femmes passent la plupart de leur vie sous l'eau à exploiter des mines de Cylast, de zinc, de fer, d'argent, d'or, etc. Un mineur travaille en moyenne huit heures par jour dans les mines qui sont exploitées en permanence par roulement. Les individus ayant le plus de rendement se voient généralement offrir un séjour d'une semaine dans une grande ville une fois par an. Ce séjour est entièrement payé par la communauté. Il peut arriver qu'ils aient d'autres avantages et récompenses suivant leurs mérites et l'importance de la communauté.

Les mines étant exploitées en permanence, l'activité sur la station est constante. Les équipes se relaient toutes les huit heures. Les travailleurs du fond des mers sont respectés par l'ensemble des habitants de la station où ils vivent puisqu'ils sont à l'origine des pricipales ressources de la communauté. Quand ils ne sont pas sous l'eau en train de travailler, ces gueules noires des abysses vérifient leurs armures avec les mécaniciens, se détendent un peu dans les salles de repos ou se contentent de dormir.

Il est fréquent qu'une station dispose de ses propres équipes de mineurs, qu'elle complète en recrutant des ouvriers indépendants. Les contrats se négocient pour des périodes de 3 mois à 1 an, renouvelables. Les salaires dépendent de la réputation de l'indépendant. Un mineur moyen gagne environ l'équivalent de 8 000 sols par mois avec une prime de rendement. Cette somme peut être perçue en sols, en services ou en équipements. Les salaires peuvent grimper jusqu'à 16 000 sols suivant la réputation. Un employé ne doit pas forcément être équipé de sa propre armure de plongée.

Les productions des communautés minières sont vendues presque dans leur intégralité aux grandes nations qui, en échange, peuvent leur fournir, soit de l'argent, soit des équipements neufs, soit les deux.



Armure de forage haute profondeur Vulcain

Type : Exo-3/Odin-V **Poids :** 950 kg **Gabarit :** 25
Profondeur : 14 000 02 : 16h
Vitesse : 1 noeud **Accélération :** 1 **Décélération :** N.A.
Intégrité : 8

Ordinateur : Pristar III (96-100) Niv. : 6 Séc. :2
Cont. : 18 Prog. Attaq. : 4 Blind. : 2

Sonscan : Actif Dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk 12 Sea-star/ Calculateur Nemrod
Actif : 8 N.miles (01-70/71-92/93-100)
Passif : 35 N.miles (01-50/51-92/93-100)
Analyseur : 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

Z1 : Blindage : 5 Seuil : 10 Cercles : 5
Systèmes : Pressurisateur (98-100)/ Commandes optiques (94-100)/ Communicateur (94-100)

Z2 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Chauffage (98-100)/ Filtre à gaz carbonique (100)/ Survie (99-100)/ Sonscan Passif (93-100)/ Analyseur (90-100)/ Sonscan actif (93-100)/ Anti-choc (99-100)

Z3 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Contrôles (99-100)/Assistance mouvement (99-100)/ Ordinateur général (96-100)/ Générateurs de lumière (86-100)/ Caméra (99-100)/ Lien mécanique (99-100)/ Auto-pilote (95-100)

Z4 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Foreuse mécanique, extracteur (100)/ Lien mécanique (99-100)/ Commande manuelle de secours (96-100)

Z5 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Griffe mécanique (100)/ Lien mécanique (99-100)/Torche de forage plasma(100) / Lien mécanique (99-100)/Stabilisateurs (99-100)

Z6 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Diagnostic Universel (89-100)/ Balise Rescue II (99-100)/ Lien mécanique (99-100)

Z7 : Blindage : 10 Seuil : 20 Cercles : 10
Systèmes : Réparateur Universel (89-100)/ Système d'alerte (79-100)

Armement : Torche de forage plasma : Place : 1, Dég : 12 (cet outil n'est pas conçu pour être utilisé en combat. La chance de toucher une cible en mouvement est modifiée par une intensité de 12, sauf si celle-ci a été saisie par la griffe. Dans ce cas, les dégâts sont déterminés par un jet neutre, c'est-à-dire contre 100 %).
Foreuse mécanique : Place : 2, Dég :10 (cet outil n'est pas conçu pour être utilisé en combat. La chance de toucher une cible en mouvement est modifiée par une intensité de 12).
Griffe mécanique : Place : 1, Dég : 10 (force d'écrasement équivalente à une intensité 80).

Défense : Anti-choc Hammerdale : Capacités : 01-98/99-100

Systèmes notables : Commande optique : Réaction : + 2
Diagnostic universel : Visière Capacités : 01-56/57-88/89-100
Réparateur universel : Niv : 3 Capacités : 01-56/57-88/89-100
Générateur de lumière Feu-follet niv 1
Système d'alerte MILO hurleur : capacités 01-78/79-100
Auto-pilote Icar niv. 2 (si l'armure est reliée à une balise de communication, on peut lui ordonner de revenir à la base si le pilote est inconscient).
Communicateur niv 10

Notes : la portée des communicateurs ne leur permettant généralement pas de contacter la base, les armures sont souvent reliées à des postes de communication sur le site des forages. Les mineurs fixent un câble au poste qui lui-même est relié à la station.
La torche à plasma est incorporée au centre de la griffe de l'armure. Le pilote peut donc refermer sa griffe sur un obstacle et déclencher sa torche sur cet obstacle.
La commande manuelle de secours est située sur le poignet de la zone 4. En cas de problème, le pilote éjecte sa griffe mécanique et peut ainsi se servir de la commande manuelle.

les PJ n'y arrivent pas, le médecin de la base se fera une joie d'étudier le virus.
Pour découvrir où se situe le laboratoire et qui sont les traîtres, il y a plusieurs solutions. Si les héros pataugent lamentablement, les actions de Vaner et de ses hommes devront attirer leur attention d'une manière ou d'une autre. Cependant, l'étude des dossiers d'exploitation peut s'avérer extrêmement intéressante. En effet, si l'on compare les stocks de produits extraits des mines et les résultats d'exploitation, on découvre une grande différence. La somme des productions par mine est largement supérieure aux stocks indiqués par l'ordinateur. Vaner a modifié les résultats d'extraction de la mine 8. À partir de là, il sera aisé de déterminer quelle mine produit moins que les autres, de remarquer que les trois Frères des Abysses ont presque toujours travaillé au même endroit, qui les a recrutés, etc.
Le MJ est libre de développer d'autres pistes pour permettre aux aventuriers de se sortir de ce mauvais pas : le corps de Caliz, les relations entre les mineurs, les sabotages, etc.

Pieuvre-tigre

AGILI.	FORCE.	RÉSIS.	GABAR.	RAPID.	CHARI.	VOLON.	INTEL.	SANG-F.	INSTI
12/48%	30/120%	40/160%	30/120%	30/120%	N.A.	18/72%	12/48%	24/96%	24/96%

Réaction : 24 **Perception :** 72% **Vit. auto :** 15m/tour **Poids sol. auto :** 150 kg

Seuil d'inconscience :	22(32)	Attaque :	8/88%
Seuil blessure légère :	8(18)	Défense :	5/55%
Seuil blessure grave :	17(37)	Dégâts :	10
Seuil blessure critique :	28(58)	Nombre At. :	8
Seuil blessure fatale :	44(84)	Armure :	10(Blindage :6)
Seuil de mort :	88(138)	Spécial :	Encre, Écrasement

Attribut vitesse : 30
Divers : N.A.
Portée Attaques : contact pour les tentacules. Les tentacules sont longs de 4 mètres.
Poids : 1 tonne
Taille : 2 mètres
Description : la pieuvre-tigre vit dans les plus sombres cavernes sous-marines. Elle tire son nom de sa coloration évoquant celle d'un tigre. Chaque tentacule n'a qu'un seuil, un seuil de mort qui est de 84. Les ventouses sont garnies de pointes infligeant de terribles blessures. Les tentacules ne sont pas blindés. Un personnage saisi par un tentacule subit l'écrasement et il est considéré en lutte. De plus, il est attiré en 2 tours vers le bec du monstre qui inflige 15 points de dommages. En cas de danger, la créature peut lâcher un nuage d'encre sur plusieurs dizaines de mètres de diamètre.

Les Frères des Abysses

Le groupe terroriste connu sous le nom de Frères des Abysses est une dangeureuse organisation dont les moyens sont heureusement limités. Ses membres sont des fanatiques qui sont persuadés que l'Apocalypse doit balayer la terre. Ils se croient les élus qui survivront au jugement des forces régissant l'univers.
Fondé par un ancien Pilleur de Ruines, Ralaken Trillask, on pense que cette confrérie ne compte pas plus d'un millier d'individus. Ralaken est vénéré comme un dieu depuis qu'il a découvert dans les ruines d'une cité engloutie des gravures intactes représentant le Jour du Jugement Dernier. Il est servi par ses « Archanges », une dizaine d'individus chargés de recruter de nouveaux adeptes et d'organiser les actions terroristes. Ne pouvant disposer des moyens d'un groupe tel que le Soleil Noir, tous les membres de cette organisation sont implantés dans divers communautés et cités, à la recherche de la moindre occasion pour semer le chaos. Ralaken vit, dit-on, dans une installation secrète, enfouie dans les ruines d'une ville de Méditerranée.
Les nouvelles recrues sont généralement issues des bas-fonds des villes. Elles doivent alors accomplir certaines épreuves pour se montrer dignes de la confrérie. Ces épreuves consistent à commettre des crimes atroces visant généralement des enfants, des vieillards, des femmes ou des malades. Une fois qu'une recrue a perpétré un tel acte, elle est marquée du signe de la fraternité, une dague noire tatouée sur une partie discrète de son corps. Ces nouveaux membres de l'organisation se rendent généralement au moins une fois dans leur vie dans le repère secret de Ralaken où ils recoivent la suprême consécration. Certaines rumeurs parlent de gens très haut placés qui seraient membres de ce culte.
Les forces de sécurité du monde entier ne recherchent pas activement les Frères des Abysses car, jusqu'à aujourd'hui, leurs actions n'ont jamais provoqué d'incidents graves. Cependant, un adepte qui est découvert est abattu à vue sans autre forme de procès.
Certains affirment que Ralaken Trillask ne serait plus « tout à fait » un être humain mais la marionnette d'une créature des profondeurs.

Le laboratoire clandestin

Le laboratoire est situé aux abords de la mine 8. Si on le cherche avec insistance, il ne sera pas très difficille à trouver. On y accède par un long tunnel donnant dans une caverne sous-marine dans laquelle se trouve une structure bâtie par l'homme et pourvue d'un sas. Il date vraisemblablement de l'époque des généticiens. Le virus qui y est stoqué porte un nom qui en Généticien signifie Belzébuth. Le sas ne peut être ouvert que si on a le code ou à l'aide d'un brise-code. La serrure électronique est de niveau 10. Seul le sas extérieur nécessite l'emploi d'un brise-code, le sas interne n'a aucune sécurité.
Après le sas, il y a une anti-chambre dans laquelle plusieurs combinaisons étanches sont accrochées. L'une de ces combinaisons est très légèrement déchirée. De cette pièce, il est possible d'accéder à la salle de décontamination puis au petit laboratoire de recherche. Le MJ est libre de développer ce laboratoire dans le sens qu'il veut et de permettre aux PJ d'en extraire du matériel. La récompense pour la découverte du virus peut se chiffrer en milliers de sols. Cependant une des meilleures démarches est certainement de faire s'écrouler la caverne sur cette arme terrifiante. En échange les joueurs pourront toucher des points de talents supplémentaires. Il est aussi possible d'ajouter des drones de défense ou des documents en Généticiens menant à certains de leurs mystères ou à d'autres dépôts.
La caverne est gardée par un terrible prédateur qu'on ne peut éloigner qu'en utilisant une fréquence radio spécifique.

Conclusion

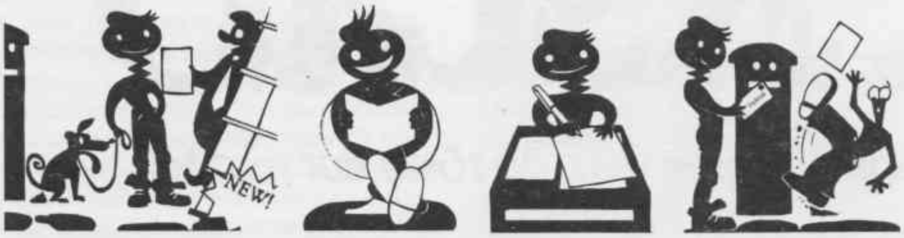
Si les aventuriers réussissent à découvrir le virus et l'antidote, ils se feront de précieux alliés. Tout d'abord, les membres de la communauté leur seront éternellement reconnaissants de les avoir sauvés et d'avoir découvert les traîtres (2 points d'Influence et 6 points de Réputation auprès de cette communauté). Sur Équinoxe, et donc en général, leur réputation sera également en hausse. L'aventure rapporte 20 points de talent, 2 points de Célébrité, 2 points de Réputation positive (dans toutes les communautés). Plusieurs membres de la base peuvent devenir des relations ou des alliés.
Cependant, ils se sont fait de nouveaux ennemis. Leurs noms ne sont plus inconnus auprès des membres de la Fraternité des Abysses (8 points de réputation négative auprès de cette organisation).

Texte : Philippe Tessier
Illustrations : Joël Mouclier
Plans : Thibaud Béghin

Les virus Généticiens

Les Généticiens ont conçu un nombre incroyable de virus. Chaque ouverture de dépôt s'accompagne généralement de la découverte d'un ou plusieurs virus. Tous ne sont pas forcément destructeurs et certains seraient même plutôt bénéfiques. Ce qui est sûr, c'est que les Généticiens ont pratiqué d'intenses recherches dans ce domaine.
À l'exception des virus extrêmement virulant, heureusement fort rares, qui peuvent balayer toute une communauté en quelques jours, les chercheurs ont découvert d'importantes notes, laissées par les Généticiens, concernant les virus mutagènes. Ces armes redoutables pourraient être à l'origine des dégenérescences génétiques et de la stérilisation. La communauté scientifique est partagée sur ce sujet. Certains pensent que les mutations sont naturelles et que les Génticiens n'ont pu mettre au point de quelconque armes mutagéniques.

on a reçu ça...



backstab
Courrier des lecteurs
36, rue de la Clef
59800 Lille

E-mail : backstab@nordnet.fr

Voilà un nouveau bimestriel qu'il est très bon. (...) Articles béton, nombre d'articles impressionnant, mise en page terrible, diversité des articles jamais vue, bon ça va là ou je continue ?

Je ferai juste deux petites (très petites) remarques.

- Il manque une précision dans le détail de chaque jeu, c'est le nombre de joueurs nécessaire au minimum et au maximum.
- Personnellement je suis fan des jeux de cartes et jeux de plateau, en revanche, je n'y capte queudal en jeux de rôle. Il pourrait être intéressant de faire des articles qui expliquent de manière générique chaque type de jeux (jeux de rôle, jeux de cartes, jeux de plateau...) car il n'y a peut-être pas que des pros qui lisent votre bimestriel.

Quant à moi, c'est clair, je m'abonne dès ce soir.

À bientôt

Ludiquement **Sylvain**

Cher Sylvain,

Je savais qu'on était bon mais à ce point, non vraiment, c'est trop. Des lettres comme celle-là, c'est quand tu veux. Pour ce qui est de tes remarques, tu constateras sans doute avec plaisir que la première a été prise en compte dès ce numéro. Nous avons même ajouté le temps approximatif d'une partie (le temps figurant sur les boîtes de jeu étant toujours à prendre avec beaucoup de précautions). Quant à la seconde, on y réfléchit, c'est promis.

Un petit bonjour à l'équipe de ce prometteur magazine qu'est Backstab. Ce numéro est tout aussi beau que le numéro zéro ! Je vous apporte deux remarques personnelles :

- les fiches à découper ne me paraissent pas indispensables
- le mauvais papier utilisé pour les scénars gâche la qualité de l'ensemble (dommage).

Bonne continuation. **(pas de signature)**

Cher X,

Tu n'es pas le seul parmi nos lecteurs à "formuler des réserves" (euphémisme) concernant l'utilité des fiches techniques et la qualité du papier du cahier scénarios. Pour les fiches, notre idée était de fournir, à terme, un instrument permettant aux joueurs de s'y retrouver dans la jungle du jeu de simulation. Mais il est vrai que cet objectif ne pourra être atteint qu'après de nombreux numéros, le temps que la plupart des jeux soient fichés. Néanmoins, si vous êtes nombreux à manifester votre peu d'intérêt pour ces fiches, nous reconsidérerons le problème. Mais venons-en au papier. Contrairement à ce que vous pouvez penser, ce papier, que les professionnels qualifient de "bouffant", est un papier recherché et cher. Nous pensions que son côté granuleux et jauni vous plairait. Puisqu'il n'en est rien, on essaye autre chose, en réalisant au passage quelques économies...

Jérôme nous demande qui fait partie de la Siroz Dream Team. En fait, la Siroz Dream Team n'est pas une équipe figée. En font partie tous ceux qui, à un moment ou un autre, ont collaboré à l'élaboration, à l'écriture ou à l'illustration d'un produit Siroz. N'importe qui peut donc virtuellement en faire partie. On peut néanmoins cités les plus célèbres d'entre eux : CROC tout d'abord, le capitaine de l'équipe, G.E.RANNE, Jeff, Guillaume Delafosse, Bouly, Stéphane Bura, 7.7 et Miss 7.7, Pierre-Henri Pevel, et Zlika pour les textes ; Varanda, Gassner, Cerval et Sorel pour les dessins.

Mon petit Thierry,

J'ai bien lu ton petit mot sur Tolkien et les cartes de jeu dans Backstab n°1 (p. 54). Mais tu as encore du chemin à faire mon petit avant d'être un journaliste...

A - "Franchouillard" : tu devrais regrader [sic] dans un dictionnaire avant que d'employer des mots dont tu ne connais pas bien le sens.

B - Mon petit analphabète, affirmer que le «Seigneur des Anneaux est "l'une des plus belles traductions jamais réalisées" est un peu fort ?!

Tu es soit :

1/ STUPIDE
2/ AVEUGLE
3/ NE CONNAIT PAS L'ANGLAIS
4/ 1 + 2 + 3

La traduction du SdA est la plus mauvaise des traduction [sic]. Si on peux appeler cela une tradction [sic].

ô ! tu en doute [sic] mon petit alaphabete [sic] ? (...) lit [sic] le "Lord of the Rings" puis le "SdA" (si tu sais lire). Ledoux traduit, par exemple, "Dwarves" par "Elfes". Non ? Si ! Et il manque des dizaines de phrases dans la traduction française, etc.

Bonne année **EK**

Mon cher petit EK,

Tes griefs de petits tolkienneux post pubère, tu te les gardes. Le Seigneur des Anneaux, le livre, a eu par le passé plusieurs traductions en général assez médiocres, puisqu'elles oubliaient nombre d'annexes et de phrases qui avaient rebuté les traducteurs. Traducteurs qui, jusqu'à la fin des années 70, croyaient le SdA réservé aux enfants. La dernière traduction en date du SdA, celle de Christian Bourgeois, est une véritable merveille, que seuls les gardiens du temple réussissent à critiquer, la mauvaise foi étant un de leurs principaux attributs. Quant à "franchouillard", c'est un néologisme, et il fait passer le bon message... À savoir que les trad' françaises, (voir celle de Dark Age), ôtent souvent tout impact au style original, d'où le côté toc.

P.S. : Je lis très bien l'anglais, merci, et puis j'aime bien ton côté "grand-érudit-qui-lit-Tolkien-dans-le-texte". Essaye Joyce et viens me voir après, on en reparlera devant un verre de whyskai.

Thierry Rousselet

C'est juré ! On le f'ra plus !

Dans la frénésie et l'ivresse du bouclage du premier numéro de Backstab, nous avons légèrement oublié les "crédits" du scénar AD&D. Que Bouly (au texte) – qui avait d'autre chose en tête et que nous félicitons, ainsi que l'heureuse maman –, Éric Floquet (aux illustrations) et Thibaud Béghin (au plan) essayent de ne pas trop nous en tenir rigueur. Déconnez pas les mecs ! on a encore des tonnes de boulot pour vous !


12e
SALON
DES
JEUX
DU 5 AU 13 AVRIL 1997
PARIS-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 18eme Salon de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 90
Comité des Expositions de Paris 97. Illustration :



... loin, par delà la surface.

L'homme a dû fuir les terres émergées, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié dans les océans, où les colonies humaines déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières.